掌机王

THE KING OF POCKETGAMES

第五辑

VOL.5



青海人民出版社

8月29日发售



新約
聖剣伝説

掌机王

（第五辑）

游戏机实用技术杂志社　编



青海人民出版社

前言

首先提醒大家，拿到这一辑《掌机王》时第一件事就是查看赠品是否夹在书中，大家可不要光顾着看书的精彩而忘了我们精心为你们准备的时尚手袋了。(笑)

《掌机王》第五辑相隔与上一辑仅仅两个月的时间就再次出击，这也是我们应广大读者的强烈要求而作出的努力，大家也知道以往《掌机王》基本上是3个月一辑，这次缩短制作周期，希望读者能感受到我们的诚意，我们今后也努力每两个月就为大家带来一次惊喜。

我们在制作过程中总是在思考："掌机玩家最需要什么？最想看到什么？"所以每次都尽力为大家带来大家最感兴趣的内容，希望你们看到这些内容时会觉得买《掌机王》是超值的。我们也期待大家能够积极地参与到我们中间来，为《掌机王》的每一次精彩而贡献一分力量。

LIKY

本辑赠品 时尚手袋



通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 《掌机王》收
邮编：730000 Email：pocket@ucg.com.cn

掌机王 第五辑

CONTENTS 目录

THE KING OF POCKETGAMES

索引

GBA	
超级机器人大战 D	2
超级街头霸王 ZERO3 ↑	203
大金刚王国	162
迪士尼运动：滑板	163
恶魔城 晓月圆舞曲	145，202
GT ADVANCE 3 Pro Concept Racing	159，163
光明之魂 II	8
徽章机器人 2CORE	121，162
火焰之纹章 烈火之剑	151，164
口袋妖怪 红宝石·蓝宝石	160
逆转裁判 2	130
青蛙王子大冒险 2 小时的权杖	163
世嘉游戏包	201
失落的维京人	113
我们的太阳	4
新约圣剑传说	6
召唤之夜 铸剑物语	162
詹姆斯邦德 007：夜火	163
重装机兵 2 改 废土之岚	97
佐德兽传说 2	163



掌机前线 2

2 超级机器人大战 D
4 我们的太阳
6 新约圣剑传说
8 光明之魂 II

专题报道 10

10 手机游戏续报
14 Mobile Zone
16 第 2 次超级烧录卡大战
27 我们一直在努力——记国内方兴未艾的 GBA 游戏制作
30 掌机汉化游戏介绍第 3 弹
34 罕见掌机“GAME.COM”全接触
38 便携时代的热血传奇——GBA 格斗游戏综述
48 流金岁月——GB 游戏怀旧长廊 VOL.1
56 激情燃烧的流金岁月——玩《雷光战士 2》的日子
58 有趣的古董周边——口袋相机
61 让你的 VBA 更漂亮——VBA 专用 SKIN 制作教学
64 PCE 模拟游戏制作完全手册
66 又一款 GBA 电视接收器登场
68 GBA 休闲游戏 TOP10
70 口袋中的战争——GBA“《机战》系列”点评
75 日版游戏最强年鉴 Vol.3

攻略风暴 97

97 重装机兵 2 改 ——废土之岚
113 失落的维京人
121 徽章机器人 2CORE
130 逆转裁判 2 法庭记录·上

研究中心 145

145 《晓月圆舞曲》研究特辑
151 变幻背后的真实——游戏中的乱数
154 《烈火之剑》通关随想
156 革新与转折点——《烈火之剑》略谈
159 《GTA3》DRIEF-COMBO 研究
160 口袋妖怪广播台
162 火热秘技

164 英雄之歌——《烈火之剑》小说

掌门人 186

186 掌门人
190 交流空间

192 星之心画廊——烧卡记

掌机王自由谈 196

196 休闲与挑战——掌机迷游戏意识漫谈
199 一盘卡的一生
200 我的掌机情缘
201 世嘉的回忆——评《世嘉游戏包》(Sega Smash Pack)
202 强作，席卷而来！——评《恶魔城 晓月圆舞曲》
203 由《街霸 Z3》说开去

204 GBA 日版游戏发售表

文：D·S

超级机器人大战D



GBA	BANPRESTO	S·RPG	1人
	预定 2003年8月发售		自带记忆功能
卡带	—		5800日元

宇宙历109年，因为和战斗种族天顶星人的战斗，地球变成了一个荒废的星球。因此地球联合政府与天顶星人达成了协力的约定，开始致力于地球再生计划。十几年过去了，在月面的研究所突然出现了神秘的异形侵略者，除了和这些侵略者进行战斗以外，吉翁公国发动了建国的独立战争，而早乙女博士则掀起了反人类的战斗，地球圈再次陷入了战争的阴影之中。因为这一连串事件的关系，生活在地球上的人们与宇宙的移民者们的对立开始激化了。罗姆贵勒财团的秘密组织OZ用军事进攻的方式打败了早已经没有了实力的联合军，成立了地球圈统一政府。接着赞斯卡尔帝国和新吉翁相继宣布建国。在新吉翁实行用阿克西斯地球落下作战的过程中，又发生了让全人类都感到震惊的事件……

参战作品

- ●机动战士Z高达
- ●机动战士高达ZZ
- ●机动战士高达 逆袭的夏亚
- ●机动战士V高达
- ●新机动战记高达W 未完的华尔兹
- ●魔神Z
- ●大魔神
- ●UFO魔神 古连泰沙
- ●六神合体 战神
- ★真·盖塔 世界最后之日
- ★超时空要塞7
- ★THE BIG-O
- ★米加佐尼23
- ★未来机器人 达鲁塔尼艾斯

带★号的作品为首次加入"《机战》系列"的动画作品

超时空要塞7



故事讲述追寻新天地的移民船团超时空要塞MACROSS 7号与谜之生命体"原始恶魔"进行战斗的故事。



机甲地带23







故事讲述在因为战争的缘故而被迫从地球撤离的巨大宇宙飞船上，有一座虚构的都市，而对于外界的一切一无所知的主人公省吾究竟如何才能真正了解战争背后隐藏的秘密呢？

THE BIG-O



在40年前不知道为什么而成为"记忆丧失之地"的帕拉代姆市，发生了许多让警察都感到十分棘手的事件。而将这些事件解决的交涉人便是罗杰·史密斯和他所驾驶的BIG-O。但究竟事件背后的真相是怎样的呢？

达鲁塔尼艾斯





故事讲述扎鲁星团在很短的时间之内便占领了地球，因为战争造成的灾难而成为孤儿的主人公剑人偶然发现了传说中的机器人达鲁塔尼艾斯，至此与扎鲁军的战斗便展开了。





装备了同时具有来福枪和剑两种特性的万能剑，对近身战斗很擅长。两足部分装备了特殊的重力浮板，可以以悬浮状态进行高速移动。





因为装备的大多是内藏式的武器，所以机体并没有想象中的那么粗大。不过这丝毫不影响其超高的攻击力。在搭载的武器中有叫做“绯牙”的特殊自立型兵器。





借助武器换装战斗机“大地新星”的配合，通过更换两腕的装备可以实现多元化的攻击方式。不过因为只有远距离攻击武器，所以完全不适合格斗战。

真实系





因为机体内部装备了电离子发生装置，所以本机体对于电击攻击十分得心应手。斗篷状的特殊装甲除了可以防御光束攻击以外，还使得本机体成为能够飞行的重型机动兵器。

克利亚娜·利姆斯卡娅（昵称：莉姆）



莉姆原本是一个孤儿，从小就得到了乔休的父亲菲利奥的收养。不过实际上她是菲利奥从遗迹中发掘出来的试验品，在她的身体内同时存在着两个不同的灵魂。这两个灵魂之间互相称为克莉丝和莉阿娜，是姐妹那样的关系。这两个灵魂的性格都是比较外向的类型……

乔希亚·拉德克里夫（昵称：乔休）



乔休的父亲一直在南极对“遗迹”进行研究，然而因为神秘入侵者的攻击他们不得不从遗迹中退了出来。乔休驾驶着利用从遗迹中发掘出来的“机构”制造的机器人与入侵者们进行战斗。后来，他的妹妹克利亚娜和丽嘉·米莉缇娅也开始帮助他调查在南极遗迹深处所发生的事故……

系统变化

本作中PP值的获得是通过机师等级的提升来进行的。每升一级就可以获得一些PP值，这一次的PP值不能用于机师技能的习得★这一次机师也拥有了类似机体强化芯片的装备，它们被称为“技巧芯片”。这种芯片又分为能力提升型和特殊技能型两类。★这一次大家可以将用不到的芯片出售，来换取资金。★前作中大受好评的战斗动画取消、即时存档和单手操作等系统也会继续保留。★“连击系统”（COMBO）。连击是作为机师的特殊技能出现的，拥有这项技能的技师可以攻击在一条直线上的复数敌人。即使武器本身的射程只有1，当技能的等级提升以后也有可能最多同时攻击到3台敌机。它与地图兵器的不同之处在于技能是跟随着机师而不是固定在机体上的，虽然有这样的区别，但是两者都会在游戏中拥有很重要的地位。

文：猫太





ボクらの太陽

太陽アクションRPG

我们的太阳



GBA	KONAMI	A·RPG	1～4人
	预定2003年7月17日发售		自带记忆功能
卡带（128M）	对应通信对战线		4980日元

由小岛秀夫监制的《我们的太阳》已经慢慢地来到我们的身边。被称之为“天才”的小岛秀夫所策划的游戏当然不是那么简单。本游戏最大的特色就是利用游戏卡带上的“感光器”，在太阳底下吸收阳光对主人公的武器“太阳枪”进行能量补充。小岛秀夫的这个构思是因为他主张玩家要与大自然融合，不要只躲在户内玩游戏。有人可以会想，难道在家中就不能玩了吗？答案是否定的。大家都知道小岛秀夫的名作“《MGS》系列”吧，《MGS》是一款强调潜入的间谍游戏。在游戏中主人公要活用地形和障碍物在敌人不提防之下进行突击。同样地，当《我们的太阳》主人公的手枪没有能量时，也可以靠周围的障碍物来回避与怪物的正面冲突。这就是《我们的太阳》的魅力所在。

我们的怪物

除了这个感光功能外，游戏中所出现的怪物也相当有特色，现在来为大家介绍几种。

灰色巨像兵



被魔王操纵的泥娃娃，不要看他圆圆的以为好欺负。他的行动速度非常快，而且发现主人公后还会使用滚动攻击，是一个比较难缠的怪物。对付方法和估鲁一样，利用贴墙，看准时机在它背后开枪或逃跑。



◀克利古雷姆对声音十分敏感，一旦踏上了地上的积水就会被发现。

◀发现主人公后就会发动滚动攻击，攻击落空撞上墙壁后就会昏迷一段时间。

▶趁他还在滚动快逃吧！

食尸鬼





由于被吸血而产生异变的魔王下仆，通称“ボク”。在太阳底下会变得很弱，是早期的敌人。它行动很缓慢，完全可以利用回避法与它战斗，但是一旦被发现的话，它就会呼唤出暗之精灵对主人公进行攻击。被打中的话就会进入行动缓慢的状态，所以还是不得不提防的。



◀作为游戏序章的敌人，它实在太弱了。

▶先躲在墙壁上，然后看准时机在它背后开枪。



吸血鬼伯爵

居住在被成为“血锈之馆”的吸血鬼伯爵，因为曾被主人公的父亲消灭过一次，所以为了报仇而在主人公所居住的村子上四处破坏。看来是一个很难对付的家伙。



▼ 使用太阳枪把他击倒后出现了一名少女，究竟她是什么人？

难道是女主角？



木乃伊

不死族的其中一种。没有眼睛的它当然也完全没有视觉，但它的听觉却非常敏锐。因为全身都包着绷带，所以很怕火。要对付他就要运用炸弹和手上的太阳枪发射火焰。毕竟它们的听觉实在是太厉害，所以在靠近它们时一定要小心。





▼被发现啦！只好用炸弹将它们一举消灭。

▲在这样的情况下，如果贴在墙上不移动它们就不会察觉你的存在。

我们的迷宫

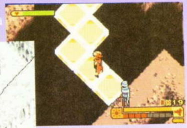
游戏里面的迷宫布满了机关。不动动脑筋是不能通过的哦。大家也不想看着宝箱近在眼前却拿不到吧？此外还有很多机关是需要太阳光才能打开，看来这个感应器真的是游戏的关键所在。在游戏中也有时间设定，黑夜和白天出现的怪物会有的不同，大家可要注意哦。



▲在地板上布满了红色和蓝色的方块，看来有一定的规律呢。



▼ 要正确移动冰块才能通过，怎么像《仓库番》啊？



▲感应到太阳光才出现的通道。

我们的限定版



7月17日，《我们的太阳》就会跟大家见面。[illegible]



文：SOUL



新约圣剑传说

SQUARE ENIX于GBA上的第一作！
经过12载的岁月，经典A·RPG终于复活！

发售日终于决定了！

GBA	SQUARE ENIX	A·RPG	1～2人
	预定2003年8月29日发售		自带记忆功能
卡带（容量未定）	对应通信对战线		5800日元

集结了原SQUARE各明星制作人的超大作《新约圣剑传说》自SQUARE于去年初公布（在SQUARE宣布加入任天堂软件阵营时）的那天起，就牵动了千万个《圣剑》FANS的心。终于，这款梦幻之作确定了发售日，可还得等啊，没办法，还是让我们继续在这次介绍中先睹为快吧。

攻击属性分为3种

本作中攻击属性分为3种，分别为“斩”、“突”及“打”，到底这3种属性指的是什么样的攻击，下面分别进行解释。

第一种属性为“斩”。“斩”能够进行大范围的攻击，比起其他两种攻击来说要实用一些，而且这项攻击对什么样的怪兽都比较有效。

第二种属性为“突”。“突”的攻击范围很小，可以说只是点攻击，但这种属性的攻击对水母系（史莱姆）及鸟系的怪兽很有效。

第三种属性为“打”。“打”是攻击力很高的一种攻击方法，不过每一次攻击都会让主角露出很多破绽。玩家可以利用这种攻击来对付一些有坚硬外壳的怪兽。



▲链锤攻击。（斩）



▲旋转飞刀攻击。（斩）



▲弓箭攻击。（突）



▲大型球体的攻击。（打）

精灵系统

本作的新增系统之一。在这个世界中存在着精灵，如果要使用魔法的话，就必须得到它们的帮助。目前已知的精灵包括光之精灵及火之精灵，不同的精灵具有不同的属性，玩家得到了什么样的精灵就意味着可以使用什么属性的魔法。这些精灵还都具有人性，并可以和人类对话，因此一些精灵也拥有自己的个性，比如火精灵就具有比较热血的性格。



▲光之精灵。各精灵都有自己的头像。



▲炎之精灵。精灵们具有自己的个性。

客串角色

在以前的介绍中就跟大家提到过，活跃在《圣剑传说 玛娜传奇》中的兔子商人尼基塔也会在游戏中登场，现在已经判明，尼基塔在游戏中干的还是他的老本行——商人，玩家可以在他那里购买各种道具，而尼基塔也会在各地旅行，玩家可以在许多地方见到他的身影。



仙人掌君



▲仙人掌君也是在PS版《圣剑传说 玛娜传奇》中登场的角色，他会帮玩家写日记，不过在GBA版中他又会干上什么差事呢？目前还不明朗。



兔子商人尼基塔

反派角色

影子骑士是古兰斯公国的王子，年纪轻轻就已经成为公国的领导者，是一位思想极端的家伙，为了追求自己的理想不惜违背自然法则来对抗万物之源“玛娜”，为了建造一个不依靠“玛娜”之力而存在的国家，开始想方设法迫害“玛娜一族”的人，把他们指认为“邪教徒”，女主角就是被他追杀的一人。



时间流失系统

游戏中设定有时间流失系统，到达一定时刻，游戏中的时间就会由白天转为黑夜。而同一地点，如果时间不同，则所出现的怪兽也会有所不同。这样一来，就让游戏有了更多变化，比如有些怪兽在夜晚时不会出现，那么要想躲过它，就可以等到夜晚时再行动，但也要注意，夜晚是不是还有更厉害的怪兽出现。



▲到了晚上，就有可恶的蝙蝠。 ▲大黄蜂，更容易对付吗？

道具的获取

本作中要获取道具除了可以在商店中购买以外，还可以在战斗场景中获得。每次击倒怪兽，就有可能会出现宝箱。另外，如果用武器削去场景中的一些草皮的话，也有可能会发现宝物，这一点让人想起了《塞尔达传说》。



▲在村庄中与NPC对话，就可以得知，草地中藏有许多秘宝。

和同伴一起战斗

在GB版中主角会得到许多同伴的帮助，共同战斗，GBA版当然会继承这一点，那能否利用联机线来实现双人合作冒险呢？相信这是很多玩家关心的一个问题，虽然目前官方对这一点还持保密态度，但我们可以大胆猜想这是非常有可能的，官方公布的游戏人数为“1～2人”、“对应通信对战线”，这应该能说明不少问题了，这款游戏没有多少收集要素，所以通信交换道具什么的不太可能，惟一可能的就是2人联机合作冒险了。

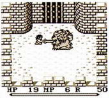


▲男女主角在合力对付吸血鬼BOSS，女主角这次可是会使用武器的哦。

大幅强化的BOSS战



BOSS战是游戏不可缺少的一部分，原来GB版中的几个BOSS这次都会大幅强化，不光造型全新设计，攻击方式也会增加很多，而且游戏中还会有新增加的BOSS出现。



▲原作中游戏就是从这一场BOSS战开始的。



▲到了GBA版中这个BOSS的造型和动作都大幅加强了。



▲大家注意到主角头上的“1”了吗？这是伤害值，大家应该明白它的意义吧——这次伤害值会在头上冒出来，非常直观。

文：SOUL



光明之魂II

GBA	SEGA	A·RPG	1～4人
	预定2003年7月24日发售		自带记忆功能
卡带（容量未明）	对应GBA通信对战线（多人游戏需要多盘卡）		5980日元

©SEGA 2003 イラスト／

《光明力量》的近亲《光明之魂》终于将推出续作了，担任过第一作《光明力量》及《光明之魂》角色设计的玉木美孝再次于本作展现他独特的、超凡的人设功力，8位形神兼备的角色让人印象深刻。《光明之魂II》即将于7月底推出，那么就让我们在推出之前对游戏做最后一次检阅。

一 倍增的职业种类！



本作共有8大职业，这一数量整整是前作的两倍。因为游戏中选职业就是选角色，因此也可以说本作的主角数量是前作的两倍以上。这样游戏的变化可就比以前多了，特别是4人联机游戏时，不再像前作一样一成不变的就是那4种职业了。而玩家在选择同一职业时，还可以调整自己所选择角色的一些设定，如角色的名字、颜色等，这样根据自己的喜爱设定出来的角色自然会让玩家更有投入感、代入感了。另外游戏中角色的成长方向也完全是由自己掌握的，这又进一步加强了玩家对角色的投入感了。

二 更有诚意的故事设定！



本作的故事将比前作更吸引人。游戏中各种大小事件随时随地都可能发生，让玩家经历精彩丰富的故事。游戏中各项任务的内容也有很多变化，任务可能是“查找道具”、“救人”、“讨伐怪兽”等。一个厚重的故事主题将会贯穿整个游戏过程。

三 道具数量是前作的10倍以上！

包括武器、防具在内，各道具都有普通道具及稀有道具之分。另外，游戏中还存在着一种“系列道具”，这些道具的名称具有同样的前缀，如把具有同样的前缀的头盔、武器、防具（也就是把



本来就成套的道具）装备在一起，这时这套装备就会追加一些特殊的效果。除此之外，本作更有“怪兽卡片”这种前作所没有的道具品种登场。因此本作单单是进行道具的收集及交换就已经具有很多的乐趣了。

新要素！道具合成

当玩家手中拥有了众多道具以后，还可以到“光之神殿”中组合道具。每次合成都要求有4种道具，之后合成出来的道具就会成为一种完全不同的道具。通过这个方法，玩家就增加了一个获取稀有道具的方法了，当然了，也有一些珍贵道具是只能通过合成才能获得的。

新要素！怪兽卡片

游戏中与怪兽战斗的过程中，运气好的话，击倒怪兽后就可以得到怪兽卡片。得到卡片之后，就可以在城中的王立图书馆中登记怪兽，之后就可以看到有关这种怪兽的详细情报了。

四 更强的魂玉系统



游戏中每击倒一定数量的敌人，就可以使出“魂之魔法”（召唤魔法），这次在前作的基础上，又增加了可以多人同时使用的“合体魂之魔法”。而根据玩家所累积的魂玉的数量的多少，“魂之魔法”的威力就会有相应的变化。

五 强化的动作设定



本作不但战斗技能重新设定了，各角色还具有“砍飞攻击”，还新增加了道具投掷系统，这样就可以通过向我方人员投掷药草的方法来回复伙伴们的体力了，当然了，如果是炸弹的话，就得向怪兽身上扔，可不要错扔给伙伴了。

六 新增的斗技场模式



在游戏中的“王立斗技场”中，不仅可以让玩家和怪兽进行对战，从而获取道具，也可以让玩家与玩家之间进行对战。单人游戏时，玩家先要付出100G的金钱，再选择想要挑战的级别，在限定的时间内击倒怪兽就算通过，通过该级别时就可以得到一样道具并进入下一个级别。如果是多人游戏，那就进行各种形式的组队战了，包括3：1及2：2，也可以是“各自为政”，对战时，回复魔法只对我队有效，而攻击魔法及攻击技也只对敌队有效。

故事

光之战士们消灭黑暗势力的传说已经流传了很久，很久了……

世界也处于和平之时。

但逐渐地，世界又发生了一系列不同寻常的变化。

先是阳光被一些浓云所遮蔽，

接着，人们又进入干旱的灾难中，

最后，各地相继出现了怪兽，

世界重又回到绝望的边缘。

在这种严峻的情况下，库兰托尔国的国王为了找到具有讨伐怪兽能力的勇者，在斗技场举行了斗技会。

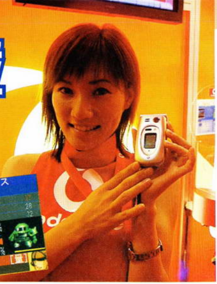
“继承了光之力的勇者们啊，快来拯救这个笼罩在黑暗中的世界吧！”





文：LIKY

手机游戏续报









今年5月23日，NTT DoCoMo开始发售支持i模式（i mode）的最新手机“Mover D505i”，标志着日本的手机又进入一个崭新的时代。505i系列手机的最吸引人的卖点恐怕就是它那130万像素的摄像头了，可以拍摄出媲美数码相机的相片。不过它的特点还不光如此，内置的“Macromedia Flash”播放软件能够使手机播放更高品质的动画，全新的“i Appli DX”技术可以使保存在手机主机电话本中的数据与内置电子邮件软件进行通讯，而200KB的数据存贮空间也使JAVA游戏有了更多的发展空间，所以对应505i系列的手机游戏也比以往有了更佳的表现效果，大家看了下面几款游戏后就能感受到。



恐龙危机

厂商：CAPCOM
类型：STG



▲恐龙的刻画相当细致。

在家用机上博得大人气的《恐龙危机》在手机上也同样精彩，游戏活用了505i的动画播放功能，游戏开头、结尾甚至特殊事件都将用动画来表现，从而带给大家不同一般的感觉。

游戏的进行方式类似于PS2版的《枪下游魂3 恐龙危机》，采用主观视点射击形式，玩家要在房间内不断探索，面对突然出现的恐龙，要立刻射击将它打死。打死恐龙后会得到点数，这个点数可以用来购买特殊的待机画面。另外，游戏会利用到505i的“i Appli DX”技术，玩家可以将个人资料发送给服务器，然后邀请其他玩家来进行对战。这款游戏将在今年夏天开始提供“配信”。





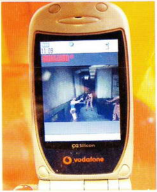
▲场景全都用3D多边形来描绘。



◀巨大的恐龙一步步逼近。

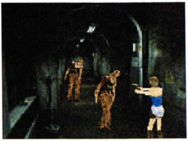
生化危机

厂商：CAPCOM
类型：AVG



J-PHONE 用来对抗DoCoMo 的主力武器就是他们的J-SH53，J-SH53也搭载一枚100万像素的摄像头，数据存储空间为256KB，一点不逊于DoCoMo的505i系列。J-SH53上面的游戏也有相当不俗的表现，其中最吸引人的一款就是CAPCOM的名作《生化危机》。

现在的这款《生化危机》可不像以前LIKY在《掌机王》第一辑中给大家介绍的那款2D动画版的《生化危机 侵袭噩梦》了，现在可是真真正正的3D版《生化危机》哦，画面跟PS版差不多了。从目前的情报来看，这个版本的《生化危机》应该是沿袭了3代的剧情，主人公是《生化3》中女主角吉尔，她要在满是丧尸的城市中不断寻找出路，逃出这个人间地狱。大家可以仔细看看下面一组画面，这些场景大家应该很熟悉吧。




▲吉尔的装束一如3代中的打扮


▲丧尸逼近，赶快举枪射击。


▲警察局中的一个经典场景。



真实网球

厂商：WOW ENTERTAINMENT
类型：SPG



这款游戏也是对应于J-SH53手机的，从5月27号开始提供"配信"，下载费用为400日元。就犹如游戏的标题那样，《真实网球》想要表现出一个画面更加真实的网球游戏，所以游戏的实际画面相当不错，场景和人物都用3D多边形来表现，在比赛中还会有镜头旋转、精彩回放等效果，在手机上看起来极具震撼力。别看游戏的画面这么复杂，游戏的操作却相当简单，玩家只用一个键就能搞定全部操作，等球到跟前掌握好时机按键将球击打回去即可，而根据击球时机的不同选手也会做出扣球、救球等不同的回球动作。画面漂亮+玩法简单，这也许是最适合在手机上玩的游戏吧。


▲选手的能力各不相同，好像还有不少隐藏人物。


▲人物和场地全都是用3D多边形来表现。



▲REPLAY回放画面中，视点在不断旋转。

经典老游戏的回归

从6月18日开始，日本地区的J-SKY手机用户就可以享受到KONAMI为他们带来的两款经典的老游戏，这两款游戏分别是《魂斗罗》和《恶魔城》。

魂斗罗

厂商：KONAMI
类型：ACT



▲各种武器都将一一再现。



▲第一关 BOSS。



▲当初街机版的画面比FC版要强得多。

《魂斗罗》自1987年以来先后在街机、FC、GB、SFC、MD、GBA、PS2等多款主机上推出了多款游戏，以其动作射击的类型深受玩家们的好评，KONAMI现在推出的这款J-SKY版《魂斗罗》是初代街机版《魂斗罗》的移植作，熟悉的舞台以及多彩的武器都将一一再现。不过，当初街机版的《魂斗罗》难度可是相当高的，不知道移植到操作更加不便的手机上，难度会不会作出调整呢？

恶魔城

厂商：KONAMI
类型：ACT









《恶魔城》的手机版其实早就在手机上出现了，移植的是FC版第一代作品，不过当时只提供了1～6关，而这次推出的《恶魔城》相当于前一个的续篇，提供了7～12关。主人公是系列的传奇人物——吸血鬼猎人西蒙，他挥舞着他那经过圣水浸泡过的皮鞭，为封印吸血伯爵德拉古拉而在恶魔城中不断前进。

CAPCOM的恶搞作品

熊猫鬼武者

厂商：CAPCOM
类型：A·RPG



▲熊猫的眼神好猥琐。

在PS2上的《鬼武者》中，CAPCOM极为恶搞地为明智左马介准备了一套猥亵的熊猫装，没想到他们在手机版的《鬼武者 逢魔之章》中也留了这么一手，玩家只要选择明智左马介完成游戏后就可以选择熊猫来进行这个《熊猫鬼武者》，在游戏中敌人全部变成了动物，而以前的武器、道具也都会变成肉包子、竹子等东西，虽然场景和流程与原来的《鬼武者 逢魔之章》完全一样，但是风味却完全改变了。



▲熊猫抱轮胎，真可爱。



▲哎呀，被敌人打中了。



▲原来手上拿着剑，现在变成竹子了。

手机上充满魅力的网络RPG

不可思议的任务 2

厂商：HUDSON
类型：RPG

手机其实是多人网络游戏的一个非常好的平台，通过手机的无线上网玩家可以更方便地交流、组队、合作冒险，所以手机上的网络RPG也是极受欢迎的一个类型，《不可思议的任务2》就是这样的一款游戏。

▲如果利用FOMA型手机的“i MOTION”机能，游戏还能播放CG动画。



这款游戏并没有最终的冒险目的，只要玩家愿意，可以一直玩下去。游戏的流程简单来说就是不断循环接受委托——外出冒险——完成委托来展开。即玩家先要在宿屋中接受任务，之后便可和朋友一起组队出外冒险，期间不断与敌人战斗，不断获得经验值，角色慢慢成长，完成委托后获得酬金，买新的装备，然后可去新的地图冒险……标准的RPG游戏。

战斗

战斗是类似《DQ》的主观视点画面，不过系统却带有真实时间制要素，角色行动要根据时间槽来定，槽涨满了才能进行行动。游戏中的职业共有9种，而且以后还会有增加的可能，所以跟不同职业的同伴组队，战略方法也发生不同的变化。



▲画面下方的就是决定行动的时间槽。

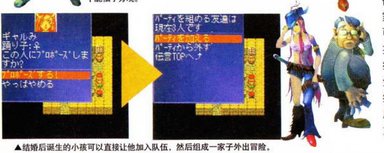


▲当其他人遇到麻烦时，你可以拔刀相助，也可以趁火打劫，或者干脆袖手旁观。

朋友间的交流



网络RPG的卖点就是与朋友的交流，在这款游戏中，玩家不仅可以与别的玩家组队冒险，还可以交换各种情报，甚至还可以结婚，结婚后诞生的新角色将会继承双亲的特性，成为更为强力的角色。



▲结婚后诞生的小孩可以直接让他加入队伍，然后组成一家子外出冒险。

文：泰坦

Mobile Zone

国内彩屏手机推荐

上一辑的《掌机王》中，泰坦向大家简单介绍了一些国内手机可以玩到的Java游戏。本次在推荐一款名为《坦克大战在线》的新游戏之前，首先来为各位玩家介绍一些可以运行Java游戏的手机，如果真的有兴趣，可以酌情购买。请看下表——

型号	Motorola C350	Motorola T720i
尺寸	99.5 × 44 × 19mm	90 × 47.5 × 21.5mm
屏幕	96 × 65，4096色，色彩一般	120 × 160，4096色，色彩一般
铃声	16和弦铃声，音质一般	16和弦铃声，音质一般
扩展功能	Java扩展	Java扩展
特色	价格低廉	带摄像头，内置FM立体声收音机
价格（人民币）	1400	2180
推荐购买人群	家里有钱的高中学生	普通大学生，有一定经济来源

型号	Nokia 6610	Nokia 3300
尺寸	106 × 45 × 17.5mm	114 × 63 × 20mm
屏幕	128 × 128，4096色，色彩较好	128 × 128，4096色，色彩较好
铃声	4和弦MIDI，音质较为悦耳	24和弦/Mp3，音质好，但可能有延迟
扩展功能	Java扩展	Java扩展
特色	输入法优秀，内置FM立体声收音机	可以播放Mp3，输入法优秀，内置FM立体声收音机
价格（人民币）	2100	未知定价
推荐购买人群	刚刚毕业进入社会的学生，有一定经济来源	追求时尚的青少年，有稳定经济来源

型号	SonyEricsson T618	SonyEricsson P802
尺寸	102 × 44 × 19mm	117 × 59 × 27mm
屏幕	128 × 160，65536色，色彩优秀	208 × 320，4096色TFT，色彩优秀
铃声	32和弦，音质较为悦耳，但声音不够大	MIDI/MP3/WAV铃声音质好
扩展功能	Java扩展	Java扩展，Symbian扩展
特色	蓝牙，2Mb动态内存分配，Music DJ编曲功能，内置腾讯qq客户端软件，支持USB传输，内置10万像素数码相机	蓝牙，32Mb动态内存，支持大部分PDA功能（如Pocket Excel），触摸屏幕，MemorystickDuo接口，内置24位真彩数码相机（30万相素）
价格（人民币）	3650	6900
推荐购买人群	不希望使用体积太大的手机的商务人士	发疯的人（笑）


Motorola C350


Motorola T720i


Nokia 6610


Nokia 3300


SonyEricsson T618


SonyEricsson P802

在这里列出的只是每个手机的大致参数，购买前请参阅其官方网站。

坦克大战在线 Multiplayer Tank

平台： BREW
开发商： Entelepon
国内可玩此游戏的典型手机： Motorola 388c、MiTAC Mio8380、Nokia 7650、3650、N-Gage、SonyEricsson P800、T618

你没有看错。这款名字很让人激动的游戏确实诞生了。不过他的开发商是Entelepon而非想象中的Namco，而且游戏平台是手机。还是那句话，如果你有盈余的财力去购买高端手机，那就有机会一睹本作的风范。



这是一款在线的回合制策略游戏，目的是摧毁敌方的基地。敌我双方的基地分别以不同颜色的旗子标示出来，在尽力接近目标的同时还要竭力保护己方基地不被骚扰。连线后你将会被传送到一个预定的游戏频道并选择难度。根据难度的不同，你所得到的火力值和装弹量各不相同，游戏中地形（比如水流、树林、土地）的复杂程度也会有所差异。《坦克大战在线》拥有三种不同类型的战斗单位，分别是重型坦克、轻型坦克和导弹发射器。不同的作战单位拥有不同的机动性和射程（比如重型坦克在没有障碍的地图上最大行动5格，而轻型坦克则是8格，但轻型坦克的攻击力不及重型坦克），距离目标的位置也在一定程度上决定对目标的伤害程度。这些设定都让这个简单的游戏充满了战术色彩。



为了保证4096色甚至256色的手机能够完美运行，本作在画面上显得较为拙劣，但游戏本身还是非常流畅的。由于需要传送的信息非常小，而传送方式又是即时连线，所以在游戏中回合之间的传输延迟几乎可以忽略，当然开发小组的实力也起到了决定性的作用。



非常搞笑的是，游戏开发小组还为这款《坦克大战在线》设定了所谓的"聊天"功能。游戏中你可以用0到9这9个快捷键选择9句常用聊天用语。不过默认的9句话大都是奚落对方或者逗趣用的，比如"当心，我马上要赢了"，"看我怎么收拾你吧"等等……你可以通过"options"选项来更改默认的聊天用语，感觉还是蛮亲切的。



由于目前制作商只发行了用于测试的"pre-release"版本，我们可以想象本作正式发行时会变得更加体贴和人性化，在多兵种联合攻击以及策略的多样性方面有长足的进步。国外还是有不少玩家期待这款作品的。比起日本的某些高成本高素质的手机游戏来说，这款游戏或许不值一提，但千万别忘了这是一款通用平台游戏——你不需要为了这款游戏去购买特别的手机，通常可运行Java游戏的支持BREW的彩屏手机都可以运行它。





▲画面简洁但趣味性十足。

文：赤色慧星

第2次超级烧录卡大战



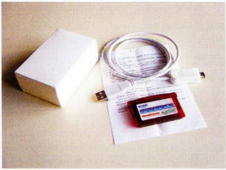
随着GBA新游戏的一款款推出，随着各种GBA个人软件的不断发布，烧录卡的快捷与方便也被越来越多的玩家所认识，越来越多的玩家开始选择烧录卡。而国内市场上的烧录卡大战一直都没有停过，当XG与EZ这对冤家还在胜负未分之际，全新的EZFA突然异军突起，标榜着支持时钟功能和更快的烧录速度一下子吸引了众多人的视线，紧接着，一直以“便宜才是硬道理”为口号的GBA LINK给了所有人一个惊叹号，最新推出的ZIP型卡带竟然支持压缩功能，128M的ZIP卡带可以放下256M的游戏，而256M卡带只要368元的价格更是让所有人惊艳……XG2、EZ2、EZFA、GBA Link ZIP，现在的烧录卡已不再满足于能烧游戏能玩游戏就行，大家都开始各出奇招，变着法子让自己的烧录卡实现更多新奇的功能，EZ1、XG1的时代已经过去，新一轮的烧录卡大战已经如火如荼地展开，我们称之为“第2次超级烧录卡大战”！



异军突起的EZFA

EZFA早在今年4月中旬就开始在国内发售，可以算是最先亮相的“第二代”GBA烧录卡。EZFA的全称是EZF ADVANCE，说起它的开发者大家都不陌生，就是曾经开发出EZ FLASH的Borden，在今年年初因为与EZ工作组发展意念不同而离开EZ（据说是被逼离开），之后便独立开发出这款全新的烧录卡EZFA。

EZFA可以说是EZ和F2A的结合体，从它的名字似乎就能看出这一点，当然这么说也不全是因为名称，而是EZFA的烧录方式。EZFA取消了烧录器进行烧录的方式，变成了像F2A那样直接连上GBA进行烧录的方式，也就是连接线一头接电脑的USB端口，一头接GBA的通信端口。取消了烧录器，携带起来就更方便了。不过EZFA的卖点不光如此，首先它是市面上最先推出的支持时钟功能的烧录卡，能够完美支持《口袋妖怪红宝石·蓝宝石》。其次，它完全硬件支持SRAM、FLASH、EEPROM 3种存档方式，以后推出的游戏不用通关软件打存档补丁就能完美支持存档。第三，它能直接下载运行不超过2M的游戏，无需插卡。当然这项功能早期的GBA Link就已经实现了，现在的EZFA因为采用了与GBA Link相同的连接GBA进行烧录的方式，所以实现这一功能也不在话下了。官方还宣称，EZFA拥有市面上所有烧录卡中最快的烧录速度，烧录64M游戏只需要42秒，这个速度的确是非常惊人，不过后来经过我的测试，发现这只是官方玩的一个文字游戏，42秒只是写入时间，没有算上擦除时间，算上擦除时间的话总时间在1分15秒左右，不过，



▲EZFA的包装非常简陋，一个香烟盒大小的白盒子，上面什么都没有写，让人想起了最早的EZ FLASH。



▲EZFA卡带全都是红色透明磨纱外壳。

以这个时间来说“EZFA拥有市面上所有烧录卡中最快的烧录速度”也算当之无愧。

4月初推出的第一批EZFA只有128M的版本，而且这批卡带使用的是普通电池，引起用户的不满，所以在5月初第二批卡带出货时电池全部换成了可充电电池，而且厂商还承诺给早期普通电池的用户免费更换充电电池的服务，可以看出EZFA的售后服务还是有一定保证的。另外在5月初的第二次出货中，官方也开始推出了EZFA 256M的版本。

EZFA的功能还是非常不错的，硬件支持3种存档方式，支持时钟功能，支持四键复位，应该算是一款中规中矩的第二代烧录卡。芯片采用的是富士通90ns FLASH芯片（后来的EZ2也采用



▲现在的电池全都为可充电锂离子电池。

同样的芯片），质量上有很大保证。而且它早于同类产品2个月的时间推出，价格也比较适中，照说应该占据很大的市场，但是，实际情况却并非如此。由于生产环节上的问题，EZFA从5月初的第二次出货后就一直处于缺货状态，目前市面上基本见不到EZFA的卡带，再加上宣传力度上的不足，致使很多人还根本不知道有这么一款烧录卡。由于这两个原因使EZFA错失了抢占市场的大好时机，随着EZ2、GBA Link ZIP的一个个推出，EZFA已经没有技术领先的优势，陷入与同类产品正面交锋的局面中。



▲FLASH芯片是富士通的。

最近从官方得到消息，EZFA的货源不足问题将会在近一个月内得到解决，今后也将会在产品宣传和包装上进行改进。相信凭借EZFA良好的质量和功能，在市面上应该会受到大家的欢迎。



▲取消了烧录器，所有的精华都在这个小接头中。

目前EZFA推出了128M和256M的卡带，两种都是红色透明磨砂外壳，目前网上报价128M套装460元左右，256M的套装为630元左右，这个价格还是有相当吸引力的。

EZFA官方网站：http://www.gba-toys.com/



个性张扬的 XG

要说国内几家烧录卡厂商中，谁最会宣传和包装自己，那一定非XG莫属，这恐怕也与他们有一个好的宣传能手——“XG超人”是分不开的。在各大网站、论坛经常可以看到XG的广告，而他们的产品也包装得很花哨，比如XG1就推出多种颜色的七彩套装。相比于EZ的低调，XG显得个性张扬。不得不承认，XG在宣传上是成功的，市面上XG的烧录卡也是最常见的，然而，XG在软件易用性以及稳定性上一直不尽如人意，这一点一直为众多用户所诟病，甚至很多XG1用户一直都在使用EZ的软件。

XG2的开发计划早在去年年底就被XG开发组公布出来，当时提出了一堆令人瞠目结舌的功能，比如支持硬件金手指功能，支持硬件即时存档功能，支持直接运行GB/GBC游戏功能……看起来XG2简直就是划时代的GBA烧录卡，然而，随着既定的XG2发售日的一步步临近，官方网站上关于XG2的开发计划慢慢地发生了微妙的变化，最终一个“XG系列全家福”出现在众人眼前，大家终于明白原来XG2的开发还并不是一步到位的，以上的那些功能还要分好几个阶段才能



▲XG2 Lite的卡带为黑色透明磨砂外壳。

实现，而要实现曾经提出的所有功能，则已经不是XG2能办到的事情了，而是不知道何年何月才会发售的XG3的任务了。XG这个玩笑可开得不小，但是你必须承认，他们的宣传目的达到了。

从右面那张全家福中我们也看到了XG又有了新的开发计划，比如他们会在XG2 PRO中加入光线感应器，相信这也是为了对应即将推出的《我们的太阳》这款游戏，不过XG2 PRO何时发售也是无人知晓的问题，还有，对应光线感应器的《我们的太阳》可比正常卡带大出不少，难道XG2 PRO也会变成大卡？另外在XG的新开发计划中还提到了第二代烧录器：在今年10月份XG将推出第二代XG烧录器，这个烧录器可以将XG当作标准的U盘，还能读写CF卡带，的确是非常不错的功能，XG的创意的确是一流，以下是官方原话：

XG系列全家福

XGFlsh型号	XG1	XG2Lite	XG2Turbo	XG2Pro	XG3
64M~256M	✔	✔	✔	✔	✔
512M~1G	⛔	✔	✔	✔	✔
热启动	⛔	✔	✔	✔	✔
硬件储存	⛔	✔	✔	✔	✔
硬件金手指	⛔	⛔	✔	⛔	✔
资料加密	⛔	⛔	⛔	✔	✔
真实时钟	⛔	⛔	⛔	✔	✔
游戏时间计数器	⛔	⛔	⛔	✔	✔
光线感应器	⛔	⛔	⛔	✔	✔
硬件特殊功能1	⛔	⛔	⛔	✔	✔
硬件特殊功能2	⛔	⛔	⛔	✔	✔
硬件特殊功能3	⛔	⛔	⛔	⛔	✔
硬件特殊功能4	⛔	⛔	⛔	⛔	✔
发售日期	现在	06/2003	08/2003	—	—

XG读写器型号	XG一代读写器	XG二代读写器
兼容性	XG1 / XG2	XG1 / XG2 / XG3
硬件XG to U盘	⛔	✔
内置CF卡读写器	⛔	✔
硬件特殊功能	⛔	✔
发售日期	现在	10/2003

“硬件XG to U盘：通过U读写器二代，XG变成标准的U盘，直接在电脑上使用。通过XG的U读写器，您的XG将会变成一个移动U盘，在系统桌面您可以看到多了一个硬盘号，这就是您



▲使用的芯片是英特尔的FLASH芯片，时钟延迟为150ns。

的XG，这时候可以拷贝一个电脑的可执行文件，例如WORD的*.DOC文件到XG卡上，然后在XG卡上可以直接运行这个WORD文档！

内置CF卡读写器：U读写器二代同时内置了CF卡读写器，这样既可以读写XG卡带又可以读写CF卡。（注意：并不是把CF卡用在XG上，而是把U读写器二代变成CF卡读写器，是两个完全独立的硬件功能。）”

说回卡带，今年6月11日，XG2还是如期发售了，不过发售的却是XG2 Lite，按照官方的说法，XG2 Lite是XG2系列中最低端的、功能最弱的，真正的XG2还在后头。相对于XG1，XG2 Lite改进了存储方式，硬件支持SRAM、FLASH、EEPROM 3种存档方式；使用全新的CPLD控制核心，功能更强，更稳定；内置四键复位功能，可以随时回到XG的菜单（部分游戏不支持四键复位）。

从上面这几项改进来看，可以说XG2 Lite只能算是XG1的加强版，与XG1相比几乎没有本质上的差别，这让一直对XG2期待有加的用户们大为失望。而且作为第二代烧录卡之争的一个重要标准“时钟功能”在XG2 Lite中也没有得到实现，甚至在下一个XG2版本XG2 Turbo中也不会有，这在前有EZFA，后有EZ2的处境下是相当被动的局面，因为4月推出的EZFA和7月推出的EZ2都已具备时钟功能，处于这两个同类产品夹攻之下的XG2 Lite在功能上明显就差了一个档次，虽说时钟功能目前只能对应到一个《口袋妖怪》，但要想想《口袋妖怪》是怎样的一款怪物游戏，在国内的风潮一时无两，而国内D卡因为都没有时钟功能而给无数玩家心里留下了遗憾，如果烧录卡完美支持了《口袋妖怪》的时



▲XG2曾经准备在卡带上装一个复位键，现在只留下空位而没有键。

钟功能那将是一个巨大的卖点。

值得关注的是预定8月推出的XG2 Turbo将会加入硬件金手指功能，XG对硬件金手指的解释是在游戏的过程中可以随时到金手指画面，可以在GBA(SP)机子上直接查找密码和使用密码，不需电脑配合。希望到时候能够真的见到。

目前XG2 Lite在市面上已经开始见到，官方建议零售价是128M套装480元，256M套装780元。而XG在官方网站上还打出“用XG1加钱升级XG2 Lite”口号，XG1用户只要补齐一定差价就可将自己手上的XG1卡带换成全新的XG2 Lite卡带，这一做法立刻受到不少老用户的好评。另外值得一提的是现在的XG套装（无论XG1还是XG2）都会附送一张GBA的水晶镜片，这也算是XG的又一促销手段了。


▲ XG套装都会附送一张GBA的水晶镜片。

XG官方网站：www.xgflash.com



桃李不言的EZ

相对于XG的张扬，EZ就显得低调得多，EZ对新产品的开发和发布从来都是低调进行，讲究以事实说话，希望收到桃李不言，下自成蹊的效果。其实一直以来，EZ凭借自身产品良好的质量、完善的售后服务以及及时的软件支持在用户心中树立起良好的品牌形象，给人务实、负责的感觉。

今年6月12日，也就是XG Lite正式发售的第二天，EZ项目组在官方网站公布了EZ2即将发售的消息，这对于许多人来讲都有点措手不及，因为这消息太突然，此前官方没有发布过任何关于EZ2的情报，而更令人吃惊的是，此时EZ2的卡带其实已经发放到各测试人员手中进行硬件、软件的测试工作，也就是说EZ2的成品已经完成了，发售已经是近在眼前的事情。



▲ EZ2的卡带是蓝色透明磨纱外壳，以后还会推出其它颜色。



▲ EZ2的FLASH芯片也是富士通的，时钟延迟为90ns。

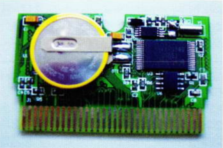
EZ2作为EZFLASH的第二代产品，比一代产品增加了如下功能：

1. 硬件支持SRAM、FLASH、EEPROM 3种存档方式。

2. 支持四键复位功能，游戏中同时按下A+B+SELECT+START可立刻回到LOADER主菜单画面，但不是所有游戏都支持此功能（少于5%）。

3. 支持实时时钟功能，能够完美支持《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》。

4. 金手指功能。支持EmuCheat的CHT格式和VBA的cheat代码，8位、16位、32位锁定方式，确保游戏数值锁定无误，EZ工作组还将在官方网站上随时提供最新金手指代码，方便玩家



▲电池是松下产的可充电锂离子电池。

查询。

可以说前面3项功能属于标准功能，而第4项则是EZ2的特色功能了。其实，最先提出金手指功能的是XG，然而最先实现它的却是EZ，所以这是EZ2给人最大惊喜的地方。

EZ2的金手指功能并不是通过硬件来实现，而是通过软件。在用EZ-WRITER烧录程序进行烧录的时候，你就可以对游戏添加金手指，在烧录程序的数据包里已经内置了许多游戏的金手指数据文件，直接选择即可（程序也提供在线更新金手指功能，那样会下载到更多游戏的金手指），当然你也可以自己添加金手指码，代码规格与VBA的一样，所以非常方便。添加金手指后，在游戏中你也可以随时关闭这个功能，方法是同时按下L+R+SELECT，如果想再次激活金手指也很方便，同时按下L+R+START就行，不过有点不便的就是开启或者关闭金手指时画面上都不会有任何提示，不知道以后能否改进。

总的来说，EZ2的功能已经让人满意，用户们最关心的就是价格，在6月底，EZ项目组终于公布了EZ2的售价：256M套装价格为750元，而EZ2 128M的卡带不会发售。另外官方也明确表示：不会提供EZ1换EZ2的服务，因为无法处理回收而来的卡带，EZ的产品一直都使用全新的芯片。此举虽然看起来对老用户有点不太照顾，但从另一个方面来说也是EZ对自身产品形象的重视。



EZ2 256M于7月1日正式上市，现在大家应该能在市面上见到了。卡带为蓝色磨砂透明外壳，烧录器也为同样颜色，据说以后还会增加新颜色。



▲这是EZ2的完整包装。

最后顺便提一下，在5月下旬EZ项目组发售了EZ1 512M的版本，售价为1050。产品外包装与以前的EZ1 128M和EZ1 256M基本一样，但是卡带的塑料外壳采用了新模具，因此与GBA和GBA SP的配合都非常恰当，不再有过紧以至难以插拔的现象。

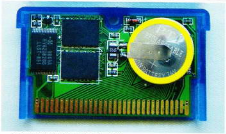
EZ官方网站：http://www.ezflash.cn/



今非昔比的GBA Link

GBA Link是EDIY小组的智慧产物，他们在去年9月开创性地将D版卡带改装成烧录卡，并无私地将改造方法公布出来，造福了无数囊中羞涩又想过一把“烧录瘾”的玩家。而且为照顾那些动手能力不强的玩家，EDIY小组也直接推出改装好的卡带，渐渐地，GBA Link也成为一个烧录卡的品牌。“便宜才是硬道理”一直就是GBA Link的口号，所以GBA Link卡带一直凭借其低廉的价格在烧录卡市场上占据着一席之地，然而，一分钱一分货的道理大家也应该明白，GBA Link卡带无论在质量还是在功能上都无法与当时的EZ同日而语，最早不支持合卡功能，不同存档类型的游戏还必须烧到对应的存档类型的卡带中才能正常记忆……当然，EDIY小组也从没有停止过对GBA Link卡带的开发和完善，配套软件在不断更新，卡带的兼容性和功能在不断加强，终于有一天，GBA Link震惊了所有人——支持压缩功能的GBA Link ZIP诞生了。





▲ZIP卡带的电池也是可充电的。FLASH芯片就在正面，不过是经过打磨的，所以看不出品牌。

ZIP型卡带支持将压缩后的ROM烧到卡上，在GBA上经过解压后就能正常运行那个游戏。所以就有128M卡带放下256M的ROM、256M卡带放下512M的ROM的可能，这可能是许多玩家想都没有想到过的功能吧。

ZIP卡带的压缩分为两种格式，一种是专用格式，另一种是ZIP格式。专用格式的压缩比与



ZIP接近，但在GBA端的解压缩速度要快于ZIP格式，这是官方推荐大家使用的。压缩的过程是在加载ROM时由软件来自动完成的，用户可以选择不压缩、专用压缩格式或是ZIP格式3种方式。在GBA端的解压缩是一次完成的，当在合卡菜单中选中压缩过的ROM时，ROM开始解压缩，解压缩完毕后开始运行，因此对ROM的运行速度完全没有影响。128M的卡带可以写满128M的压缩过的数据，256M的卡带可以写满256M的压过的数据，不过128M卡带只能压缩容量32M以下的ROM，256M卡带只能压缩容量64M以下的ROM。

压缩比方面，根据ROM类型不同，压缩比也略有差别，比如游戏ROM的压缩比，ZIP格式为50%～60%，专用格式为60%～70%。而电子书的压缩比就稍高一点，ZIP格式最高可以压到40%以下，专用格式最高50%以下。不过，压缩比越高，在GBA上解压所需的时间也就越长，而且，ZIP格式的解压时间比专用格式的长很多。比如使用最早的3.20版软件压缩后，在GBA上解压14M的《超级马里奥2》需要23秒左右的时间，但是在最近推出的3.22版软件中，EDIY小组改进了专用格式的压缩算法，在GBA上的解压速度是以前版本的200%，解压14M的《超级马里奥2》只需要12秒左右了，而解压ZIP格式仍然很慢，13M ZIP格式的《超级马里奥2》解压需要约2分半钟（汗）。

以上着重介绍了ZIP卡带的压缩功能，其实在其他方面ZIP卡带的表现也不算太差，存档空间为2M，电池为可充电式，支持合卡，支持3种存档方式（软件自动打补丁，与EZ1一样），还具有四键复位回菜单功能等等，可以这么说，ZIP卡带就是在具备EZ1所有功能的基础上，加入了压缩功能，现在的GBA Link已经今非昔比了，给人有一种丑小鸭变凤凰的感觉。而ZIP卡带最诱人的一点就是它的价格，ZIP 128M卡带只要218元，ZIP 256M卡带只要368元（注：都不包括烧录器，烧录器价格为98元），这个价格的吸引力绝对是巨大的，可以说ZIP卡带是一款性价比很高的烧录卡，所以，在市场应该具有很强的竞争力。

当然，希望EDIY小组也能继续完善ZIP卡带，在下一个版本的卡带中加入时钟功能，硬件支持存档等等……

6月初ZIP 128M和ZIP 256M卡带就开始上市，基本都为套装形式，即卡带加烧录器加配套光盘的形式，包装盒为红色。卡带全部为蓝色磨砂透明外壳，128M卡带标签为蓝色，256M标签为红色，标签左上角都有一个“ZIP”字样标志，大家注意识别。



▲ZIP卡带的包装盒。

GBA Link官方网站：http://www.gbalink.net/



测试篇 实事求是 公正客观，以数据说话

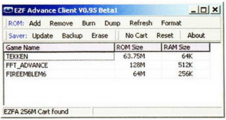
我手头已经拿到以上4个品牌的卡带，分别是EZFA 256M、XG2 128M、EZ2 256M、GBA Link ZIP 256M，所以下面就来实际测试一番，孰强孰弱，以实际测试结果来说话。

软件

烧录卡需要配套软件的支持才能发挥作用，软件的稳定性、易用性以及更新速度都极大地影响到烧录卡的使用情况，所以先对各自的软件作一番介绍。

EZFA

EZFA使用的烧录程序是EZF Advance Client，截稿前的最新版本是V0.95Beta1。使用程序前必须安装驱动，我使用的系统为XP，在电脑上插上那根USB连接线后，系统提示找到新硬件（不要以为这只是一根线，其实连接GBA的那一头就是一个超小型烧录器），然后顺利安装驱动程序。



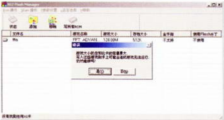
将EZFA卡带插入GBA，按住GBA的SELECT和START开机，将连接线接上GBA，运行EZF Advance Client V0.95Beta1程序后，GBA上立刻有了反应，画面进入EZF Advance OS画面，这时烧录程序的各个选项也有了反应，可以添加/删除ROM、更新/备份存档、格式化卡带等等，基本与早期的EZ烧录程序一样（毕竟都是Bordon写的）。这次多出来一个“No cart”选项，是用来添加容量小于256K的GBA文件的，即可以不用卡带，直接通过GBA内存来运行这个文件。我试着添加了一个FC转GBA的《兵蜂》，大小为96K，传送完毕后GBA直接就运行游戏了。这个功能应该是从GBA Link那里学来的，不过没有GBA Link的方便，因为GBA Link可以直接添加FC ROM，烧录程序会自动将它们转成GBA格式，而在这里你还必须事先将FC ROM转成GBA格式，然后才能添加，希望Bordon在以后的版本中能够改进，做到像GBA Link那样直接添加FC ROM。

在使用过程中还没有出现什么问题，程序表现得很稳定，Bordon的技术力还是让人信赖的。不过现在还不能手动调整存档的大小，而且程序界面也都是英文，这些都是不便的地方，另外，现在也不支持中文游戏名，希望在下一个版本中这些都能得到改进。

XG2

XG2 使用的烧录程序是XG2 Flash Manager，截稿前的最新版本是V2.13N3。XG1与XG2使用的是不同的驱动，所以这个程序是不对应XG1的。

按照官方所说的安装方法，顺利安装驱动（系统为WIN2000），插上XG2 128M的卡带，程序识别XG2卡带，添加《FFTA》的ROM，然后点击“写所有ROM”按钮，嗯？没反应？再点一遍，“哐”，跳出一个错误提示窗口——“游戏大小的总和比卡的容量要大，写入这些游戏到卡上可能会造成游戏无法运行，仍然继续吗？”试着点击“是”，烧录程序已经找不到卡带了，只有关掉程序重来。然而第二次情况更惨，点击“写所有ROM”后程序竟然死机了，烧录器的灯一直红着，程序窗口也关不掉了，我只有强行拔下烧录器，窗口终于关掉。我不死心，继续重试，于是以上两种错误交替出现，期间我试着重装过程



▲经常会跳出这个错误窗口。

序，试过手动安装过驱动，试了近一个小时，愣是没有烧成功过一次，甚至有两次烧录器的灯不断地红、绿、橙地变化，搞得电脑上不停地在“识别XG烧录器”与“未识别XG烧录器”之间变换，最后，我终于放弃了。后与一个也使用XG2的网友说起这个，他脱口而出：“啊，你也是这个问题，我的程序也用不了。”我无语。原先使用XG1卡带时对于XG的烧录程序我也是领教过的，经常会出现一些莫名其妙的问题，不过虽然稳定性欠佳，但是只要多尝试几次也不太影响使用，而这次XG2的程序就完全不是那个情况了……



▲在WIN2000下面，程序能够识别XG2卡带，但就是不能烧录。

我突然想到到WIN98的系统上去试试，结果值得庆祝，总算成功烧录了游戏，不过不能加入合卡菜单，只能烧入单个游戏，否则进行写入时写完菜单后程序就不再写入游戏了。当然，在WIN98系统下程序莫名其妙的问题也不断出现，在此也不一一细说了。

XG一直在软件方面就是薄弱环节，这次XG2作为一个新硬件推出，XG在软件配套开放能力上的不足很明显就显现出来，在这方面他们今后要做的事情还有很多很多。

EZ2

EZ2使用的烧录程序的EZ_Writer，由于进行测试时EZ2还没有正式上市，所以我使用的程序是内部测试版，驱动和EZ_Writer都是6月27日更新的。

因为是在稳定性很好的2.02FC的基础了改进而来，新程序的稳定性还是很不错的，不仅支持EZ2，也能支持EZ1，我的EZ1老白卡能够完美支持。

插上EZ2后，程序会多出“金手指”和“软复位”的选项（插上EZ1卡带没有这两个选项），这里主要测试了一下金手指，在游戏金手指那一栏点右键会出现“编辑金手指”选项，这时就可以添加金手指了，试着添加了《超级马里奥》和《晓月》的金手指，在GBA上的确有效，开始金手指默认为激活状态，在游戏中可以通过L+R+SELECT和L+R+START的组合键来随时关闭和开启。



◀编辑金手指的画面。

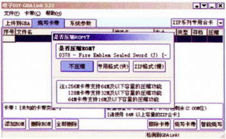
关于复位功能，新版程序有一点不错的改进，按住R键不放，再按A+B+SELECT+START是回到主菜单，而直接按A+B+SELECT+START是回到游戏的标题画面，这的确方便了不少。

这里有必要说一下，刚开始我的烧录程序老是提示说找不到卡带，后来才知道我使用的是老驱动，必须将驱动程序更新为EZDriver1.2F才行，更新过后问题立刻解决，有不少用户也反映相同的问题，所以请记得更新驱动。

GBA Link ZIP

GBA Link ZIP使用的烧录程序是“电子DIY GBA Link”，截稿前的最新版本是3.22测试第二版。

GBA Link的软件更新一直都是很勤奋的，3.22测试版甚至在一天之内更新了两次。GBA Link的软件一直对用户非常友好，很多地方都能看出他们尽力在为用户考虑，比如支持直接添加FC ROM（其实所谓的直接添加，就是在烧录程



序中整合了一个POCKET NES的模拟器，在烧录时自动将FC ROM转换成GBA格式，不过这个功能的确非常方便)，直接提供游戏中文名，合卡的菜单界面也很漂亮，不同的类型的ROM用不同的图标表示。从3.20版开始程序也加入了四键复位回菜单功能，看来现在这个功能已经成为各种烧录卡的标准配置了。

我在使用过程中，刚开始经常出现与GBA连接不正常的情况，后来在系统参数里面将“I/O延迟”调大了一点，连接就完全正常了。不过将“I/O延迟”调大后烧录速度就会下降。

测试了一下压缩功能，64M的《太空频道5》采用专用格式压缩为46M，在GBA上解压时间约为33秒，基本可以接受。

现在GBA Link软件最大的不足就是不能随意添加/删除游戏，每次烧录都必须将一整张卡的内容全部重写，这是很不方便的一点，其他方面基本没有什么大问题。

烧录时间测试

测试环境：

CPU：奔腾4 2.4G

内存：256M DDR 266

操作系统：WINDOWS XP

（因为XG2的烧录程序不能在XP下使用，所以测试XG2在WINDOWS 98系统下进行。）

测试用ROM：

64M：0256《铁拳》，0378 《封印之剑》

128M：0866 《FFTA》，0717 《双塔》

注：以上计时全都是根据电脑自带时钟为标准，没有参照烧录程序自带的计时器，都是先添加好ROM，然后点击“烧录”按钮的那一刻开始计时。GBA Link ZIP卡带没有使用压缩功能，都是正常大小烧录。

烧录64M ROM时都使用0378《封印之剑》，128M都使用0866《FFTA》，EZ2和XG2都去除引导程序。烧录256M ROM时，具体使用游戏如下：

EZFA 256M

引导程序占用0.25M，所以使用63.75M《铁拳》（烧录程序识别为63.75M），128M的《FFTA》，64M的《封印之剑》，刚好256M，

ZIP 256M

引导程序自动加到游戏开头的空闲空间，所以看起来不占空间。使用ROM为64M《铁拳》，128M的《FFTA》，64M的《封印之剑》，刚好256M。设定I/O延迟为7（再低就检测不到了），选择智能烧写。

EZ2 256M

引导程序占用1M，所以使用64M《铁拳》，127M《双塔》，64M的《封印之剑》，总容量256M。

游戏容量	EZFA 256M	XG2 128M	EZ2 256M	ZIP 256M
64M	1分15秒	1分36秒	1分28秒	2分24秒
128M	2分21秒	2分59秒	2分43秒	4分28秒
256M	4分56秒	—	5分47秒	9分05秒

从上表不难看出，EZFA的确是速度之王，拥有最快的烧录速度。GBA Link ZIP由于使用的是并口连接电脑，烧录速度上逊色不少，不过它的烧录速度根电脑的配置以及兼容性有很大关系，比如我的电脑上平均速度为60K/秒，而官方提供的数据能达到70K/秒以上。

烧录时间测试结果



耗电量测试



使用电池为两对GP1300mAh（同时期购买，使用次数相当），主机为两台日版GBA，测试游戏为0256《铁拳》，测试方式：将GBA音量开至最大，游戏自动演示，两台GBA同时演示。最后的测试结果如右表。

XG2的耗电量令人吃惊，难道是我拿到的卡带有问题？我找到官方论坛，原来不是个别问题，已经有用户在论坛反映XG2在GBA SP上只能用4小时的问题，以下是XG超人回复的原话：“XG2是全新的CPLD控制核心，容量为XG1的两倍，功能更强，但是耗电也相对较大。”晕倒，大到这种程度……GBA Link在推出ZIP卡带时曾提到ZIP卡带的耗电量将会比较大，而从这次测试结果看来ZIP表现还不算太差，不过也可能是因为我根本没有用到它的解压缩功能吧，如果频繁解压游戏耗电量应该增加很多。EZFA和EZ2使用的是相同的FLASH芯片，但EZFA的耗电量比EZ2的要大，这点比较奇怪。EZ2看来是这次测试的冠军了，而截稿前我又从官方得到消息，正式版的卡优化了逻辑指令，相对于我现在这个测试版卡带还可以节电半小时到一小时，不过现在我已经来不及测试了。

	EZFA 256M	XG2 128M	EZ2 256M	ZIP 256M
第一对电池	5小时55分	3小时59分	6小时10分	5小时40分
第二对电池	5小时48分	3小时50分	6小时20分	5小时35分

兼容性测试

首先测试《口袋妖怪 红宝石》，4种卡带都能正常支持存档，而EZFA和EZ2可以支持时钟功能（游戏开头终于不再出现那两行讨厌的提示“电池坏掉”的信息了）。然后测试了《龙珠Z2》、《烈火之剑》等几个游戏，4种卡带的兼容性方面都还不错，存档等暂时还没有发现什么问题。

硬件比较

	存档支持	存档空间	时钟功能	四键复位	FLASH芯片	金手指	压缩功能	参考价格(128M/256M)
EZFA	硬件支持3种	2M	支持	支持	富士通	不支持	不支持	460/630
XG2	硬件支持3种	2M	不支持	支持	英特尔	支持	不支持	480/780
EZ2	硬件支持3种	2M	支持	支持	富士通	支持	不支持	-/750
GBA Link ZIP	软件补丁支持3种	2M	不支持	支持	不明	不支持	支持	316/466

结语

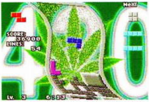
好了，以上详细介绍和评测了市面上最流行的4种“第二代”GBA烧录卡，孰优孰劣，大家心里也应该有一笔帐，如何选择还是看大家自己。最后泼点冷水，最近有消息称，任天堂将对针对目前一些烧录系统直接将GBA作为烧录器进行烧录的情况作出一定防范措施，他们将会在新批次的GBA、GBA SP中对“multi-boot”功能加锁，以“multi-boot”方式开机就无法读取卡带，而那些一卡多人联机的卡带则不受影响。所谓“multi-boot”功能就是指在GBA开机后同时按下START和SELECT两键可以暂停进入游戏，这本来是为GBA联机时的等待设置的功能，而EZFA和GBA Link正是利用到了这个来烧录游戏，所以如果任天堂真的采取这样的措施，这两种烧录卡以后的命运就很难说了。另外还有一则消息，据台湾一家专门接受任天堂MASK ROM订单的公司内部传出消息，任天堂以后将在卡带中加入DSP保护IC，以防止GBA游戏被疯狂地DUMP和传播……虽然以上两则消息的真实性还有待考证，不过从前一段时间任天堂状告香港Lik Sang International公司、Visoly公司（生产FA烧录卡）并获得胜诉的情形来看，任天堂对愈演愈烈的“烧录风”已经忍无可忍了，如果任天堂真的杀到国内来，国内这些烧录卡厂商以后的日子可就不好过了。

最后，特别感谢EZ、XG、EZFA提供硬件支持。

文：游人



我们一直在努力
——记国内方兴未艾的GBA游戏制作



▲国外个人作品《TOD》（扭曲俄罗斯），背景活用了GBA的回旋放缩机能，随着音乐背景会不断地扭曲变化，增加了游戏的难度。个人感觉这个创意还是很别致的，就是玩的时间长了容易头昏眼花。



▲国外同人作品《Gwatman》，一款早期PC游戏的GBA复刻版，是一个斜45度视角并带有RPG要素的动作游戏，画面已经做了大幅度强化，完成度也很高。

GBA的确是个带有传奇色彩的游戏平台，在这个40.8x61.2毫米的彩色小屏幕上几乎每天都能够实现新的惊喜，在国内还有那些个人高手开发的看书软件、电子词典、音乐播放器，以及众多的“非官方”汉化游戏……无不在续写着这个传奇。而今天我们就来和大家聊聊国人在GBA平台上实现的另一个奇迹——GBA游戏制作。需要注意的是我们这里所提到的“游戏制作”并不是指官方的游戏制作，而是指众多个人作者或是同人小组的“非官方”游戏作品，正因为是“非官方”，才更体现出这些可爱的作者们的奉献精神和不凡实力！致敬……



▲国外个人作品《Maya》（玛雅），在世界历史上中美洲的“玛雅人”是个很神秘的民族（据说他们跟外星人有关系呦！），这个很别致的游戏上出现的就都是玛雅文字，看着很令人头大，实际上只是个方块类的游戏，这个游戏的完成度已经很高了，非常好玩。



▲国外个人作品《Rainbow Islands》，就是《彩虹岛》啊！不用多介绍了吧？这个游戏据说是根据街机的版本移植的，作者还准备把《泡泡龙》也移植到GBA上，大家慢慢等着吧！

自从GBA的开发包被放出以后，众多的编程高手们就开始尝试在GBA上开发个人作品。起初他们只是试着开发一些演示的DEMO，但随着开发技术的提高，大量真正可以“玩”的严格意义上的GBA游戏纷纷出笼，其中也不乏佳作，个人感觉有些游戏的效果已经可以和商业游戏媲美。在GBA“非官方”游戏的开发方面“洋人”显然已经走在了前面，特别是一些欧洲国家的高手从做DEMO到移植（注意这个“移植”指的也是非官方“移植”，有一个时期老外们大量地“移植”一些FC，个人电脑，甚至街机的游戏到GBA上面，例如《彩虹岛》、《泡泡龙》、《炸弹人》什么的，当然，移植的效果就是另一回事了，呵呵！积累经验，直至联合各种人才开发大型游戏，真是非常了不起。而日本的一些“同人小组”甚至已经做出了不输于“官方游戏”的同人作品，例如一度引起争议的《月姬》、《痕》等所谓“GBA上的H游戏”就是这种日式同人作品的代表。



▲国外个人作品《Bombjack》，一个由街机移植来的游戏，1984年的《炸弹杰克》是也！喜欢MAME的朋友应该对这个游戏很熟悉。



▲国外个人作品《Racer2》，个人作品中相当少见的赛车游戏，但其效果绝对“惊人”，国外GBA业余作者的技术实力的确不是吹出来的！

国内的GBA游戏制作起步比较晚，大约在2002年的春天由CGDN的站长“水银”翻译并编写了国内第一个GBA的开发教程，以此为契机国内的一些高手开始正式尝试GBA游戏的制作，并写出了一些试验性质的DEMO。大约在2002年夏天凯伟模拟站的“宾宾”做出了国内第一个严格意义上的GBA游戏《特训A》，其完成度已经相当高了（不过美中不足还是没有声音，期待下一版！）。今年年初“HUANGYZ（阿中）”在前人的基础上搞出了国产的GBA游戏开发库GSLIB，据一些用过的人反馈回来的意见说其效果也是相当不错的。不过总的来说国内搞GBA游戏开发的人才还是比较匮乏，有作品的就更少了，俗话说“著

作等身”，下面我们就具体来认识一下这些人和他们的作品。



▲宾宾作品《特训A》，根据同名PC游戏移植，国内第一个严格意义上的GBA个人游戏作品，据说作者准备在以后的版本中加入声音，期待……

宾宾：本名吴雁宾，浙江杭州人，凯伟游戏站（http://klk.yeah.net）的成员。2002年夏天独立制作完成了国内第一个严格意义上的GBA游戏《特训A》，结束了国产GBA游戏零的历史！宾宾还写过很多GBA的游戏DEMO，目前他的主要计划有两个，一是制作GBA上的《蜡笔小新》（一个动作游戏），二是制作“大家来找碴”的GBA版。



▲林少甫作品《华容道》，根据难度分为六关，可以悔步，可以重放最佳答案，有背景音乐，完成度很高的个人GBA游戏作品。

林少甫：来自孵软工作室的个人高手（好像这个工作室也只有他一个人，呵呵）。他写过两个GBA游戏：《推箱子》和《华容道》，特别是《华容道》游戏制作得中规中距，足见作者功力。



▲林少甫作品《推箱子》，用C语言写成，共250关，可以悔步和存盘，玩过的关卡可以选关，还加入了音源和音效。

孵软工作室地址：http://www.gxzly.com/lsf

乐水：天津人，似乎非常喜欢AVG的电子小说，所开发的《无雪的冬季》和《花历》两个游戏都是此种类型的。另外值得一提的是他还开发过GBA上的英汉电子词典，高手啊！最近他与一帮志同道合的朋友组成了“混沌星辰”小组，在制作一款名叫《挑战连珠》的游戏，因为有了美工、策划等相关人才的协助，令这款游戏增色不少，有兴趣的朋友可以到他们的网站去看看！



▲乐水作品《无雪的冬季》，游戏中的部分图片取材于PC游戏《第七夜》，个人感觉不亚于EYES&星组的《心跳回忆》，只是没有《心跳回忆》的名气大！



▲乐水作品《花历》，也是恋爱养成类型，乐水好像很喜欢制作这类的游戏啊！呵呵！图片部分取材于PC游戏《花历》，故事主线好像也跟PC版《花历》差不多。

乐水和混沌星辰小组：http://www.lingzu.com/game



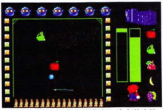
▲乐水的混沌星辰小组作品《挑战连珠》，这个游戏实际上是刚才的《五子连珠》的加强版本，加入了关卡设定，棋力也分成了初中高特四个级别，改进蛮大的，光看人设就非常令人期待！

Eyes_On_Me：本名胡雪丁，浙江嘉兴人，从他的网名来看应该是个《FF8》的死忠，呵呵！Eyes_On_Me的成名作品是他写的一个《弹球》GBA游戏，这个游戏虽然画面不算很好但据说在技术上很有可圈可点之处。眼下Eyes_On_Me正在与星组合作制作GBA上的《心跳回忆》，而且这个游戏开发所使用的正是HUANGYZ的国产GBA游戏开发库GSLIB，有了团队的力量想必开发速度会大大加快的，Eyes，加油啊……



▲乐水作品《五子连珠》，五子棋我就不用解释了吧？这款游戏的棋力（就是人工智能AI）还算说得过去，用来休闲还是蛮不错的。

Eyes_On_Me及星组的论坛：http://www.newwise.com/bbs/index.php



▲Eyes_On_Me作品《弹球》，这个游戏的特别之处在于你不仅需要注意去如何接到球，还必须时刻去接从天上落下来的水果蔬菜？不过个人感觉这个游戏的画面还是简陋了一点。附《弹球》游戏的秘技一条：如果你一开始将球垂直往上射出，然后再接住球就可以直接看到胜利的画面。这可是Eyes提供的官方秘技哟！呵呵！

tingfool：来自微尘工作室的GBA编程



▲EYES&星组合作作品《心跳回忆》，国产GBA游戏中名气最大，人气最高的作品，想必大家都应该听说过，我就不多说了。

作者（好像这个工作室也只有他一个人）。目前的主要作品是《GBA大富翁》，可惜由于作者比较忙的原因完成度还不高，不过我个人倒是非常期待这个游戏！

微尘工作室地址：http：//www.dnydust.com



▲tingfool作品《GBA大富翁》，游戏中的人物取自大宇的大富翁系列，可惜完成度太低了，也就看看效果，期待后续版本吧……

Squrlly：从网名可以看出这位朋友也是史克威尔的FANS，他的GBA游戏作品是《跳棋》。这个游戏非常值得称道的一点就是实现了两个人利用一台GBA来进行对弈，具体怎么个玩法大家自己下载一个试一试吧！

ES－ZETA：一位来自广东的GBA游戏作者，似乎很喜欢射击类的游戏，写过的一些DOME几乎全是STG类的，另外他还准备把FC上经典的《帝国战机》移植到GBA，期待……



▲Squrlly作品《跳棋》，可以看出作者在这个游戏上下了很大精力，制作非常认真，游戏玩起来感觉也非常不错，推荐！

ES－ZETA的论坛：http：//www.onlinemu.com

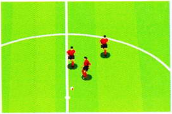
除了上面提到的这些作者和作品以外还有一些游戏例如Mikeshi的《炸潜艇》，tingfool的《足球》等等，由于这些游戏要么完成度实在太低，要么已经确定停止了开发，限于篇幅和条件所以我们没有收录。另外还有一些存在于“传说”中的国人所开发的GBA游戏例如“GBA上的《DDR》”，“国产《俄罗斯方块》”，“国人移植的街机《坦克大战》和《战国》”等由于实在难以找到相关资料所以也只能存疑了。最后再介绍一个相关的论坛：http：//www.wodenstar.com/cgdn/bbs/index.php，国内相当权威的GBA开发相关论坛，上面提到过的作者们基本全在这里出没，想下载前面介绍过的游戏的朋友也可以在这里下载交流。



▲ES－ZETA作品《帝国战机》，移植自FC的同名游戏，封面真是令人怀念啊！可惜目前的完成度还不太高，版本好像是0.2。


▲Mikeshi作品《炸潜艇》，移植自PC同名游戏，可惜已经停止了开发。

无庸讳言，虽然国人在GBA游戏的制作方面取得了一定的成绩，但问题还是很多的！我们的技术水平与国外高手比起来还差得不是一点儿半点儿，大部分个人作者还停留在用PC的源码来转换成GBA的代码写游戏这种相对比较低层次的“准移植”级别上。另一个不容忽视的问题就是大多数的作者目前还只是在“孤军奋战”而缺少与其他作者的学习和交流，甚至据说有些作者连自己写的游戏的源代码都不肯拿出来交换。还有就是因为GBA游戏开发在我国还处于黎明期，支持者不是很多，参与的更是凤毛麟角，而想制作一些比较大型的游戏仅仅靠一两个写程序的人是不够的，必须集合策划、美工等各种相关人才才有可能完成，否则我们做出来的将永远是一些“小品级”的东西。有鉴于此，有人提出今后的GBA游戏制作可以参考游戏汉化的发展模式，成立一个专门的联盟组织来进行交流和学习，也可以顺便集合一些相关的人才和资源实现共享，对于这个建议大多数个人作者都是非常赞成的，但谁来组织？具体怎么运作？能不能成功？那就是另一回事了……无论如何，GBA游戏制作在国内仍然还是个新生事物，现在谈论它的未来还为时过早，前路漫漫，但是至少我们可以自豪地说：我们一直在努力！


▲tingfool作品《足球》。

文：游戏商人

掌机汉化游戏介绍第3弹

商人现在也算跟大家是熟人了吧（小编：有人熟吗？），呵呵，开玩笑了，也不知道大家喜欢不喜欢，商人尽量把文章的气氛搞的轻松一些，这样大家读起来也就没那么枯燥了，好了，书归正传，下面请欣赏商人为大家带来的《掌机汉化游戏介绍第3弹》。

商人同宿舍的好友曾经有一段时间，天天往游戏店跑，每次去都问BOSS《火焰之纹章 封印之剑》中文版到了没有，可每次总是失望而归，现在商人要告诉大家一个好消息，目前此游戏已由CGP小组负责汉化，并且所有剧情都已完整汉化，人物、武器名称也都完全了。目前捉虫中（修正BUG），等大家看到掌机王5的时候，商人估计游戏的完全汉化版也就快放出了吧！好期待啊……



▲游戏目前未放出

《封印之剑》是“《纹章》系列”登陆GBA的首款作品，战棋类游戏中的王者，尤其是斗技场，一些BT达人对它的挑战乐此不疲。（话外音：好像商人就是其中之一吧）

下面为大家介绍一款CGP与模拟天下合作汉化的作品**《牧场物语》**。



▲游戏目前未放出

《牧场物语》汉化风波不断，首先是CGP主页更新失误，后来又发布跳票，原本预计1个月汉化完成，但由于以下原因一直推迟，到现在也还没有完成。

引用CGP伤雪的原话：

刚开始的时候认为这个游戏不是RPG游戏，以为文本数量不会太大……而且刚开始导出的文本也不是超多。后来才知道，这个游戏的文本比普通的RPG游戏还要多……后来又导出来两次，3个文本加起来1.6M，我大概统计了一下全部的双字节字，总共有500K左右。也就是说，翻译们需要翻译500K的文字……假如将这个大小换成我们平时的单位，也就是50万字左右。

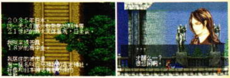
50万字，要翻译可不是件小事情啊，在这里先向CGP与模拟天下的朋友道一声辛苦了，还有一点要告诉大家的是，本次《牧场物语》会推出简体与繁体两个版本，说到这里我突然想到有人都笑得都合不拢嘴了吧（尤其是盗版商），汗！

关于CGP与模拟天下本次就不多做介绍了，以前的《掌机王》里有哦，与以前不同的是CGP最近加入了不少新成员，大家可以去CGP的主页看看，去的时候大家帮忙问候一下CGP汉化小组的MM安妮宝贝哦，算给商人一个面子了，谁叫她是我GF啊。（LIKY：你小子……）

CGP汉化小组主页：http://cgpteam.yeah.net

模拟天下主页：http://www.emucn.net

“《恶魔城》系列”在国内一直拥有较高人气，前两作在游戏放出不长时间就被汉化了，本次**《恶魔城 晓月圆舞曲》**的汉化速度更是惊人，游戏放出的那几天，商人正好回家，3天没有上网，等到第4天出现的时候，发现《晓月》的中文版已经出现在网络上了，后来才知道，汉化作者九柳只用了20个小时，而且是一个人独立将此游戏汉化完成，简直是神人。



▲游戏 目前已放出

目前《晓月》汉化版的最新补丁也都已经放出，修正了以前的一些小错误，算是很完美了。本次国内玩家对《晓月》的褒贬不一，《晓月》游戏

难度在前两作之间，喜欢《月下》的恶魔城迷可一定不要错过本作哦。

九柳的个人主页http://kuyagi.yeah.net/

下面为大家介绍一款100%完美汉化的作品——**《我是航空管制员》**简体中文100%完美汉化版。



▲游戏目前已放出

首先让我们来看看为此游戏忙碌的人们。

程序：暗黑破坏熊，翻译：AYAHR，特别感谢：航空知识顾问 徐晓洲（哇！还有专业顾问，太厉害了），专业术语翻译：mushroom，cloudx。

下面引用熊组原话：

这是熊组自成立以来的第一款完美汉化的游戏。此版完美汉化了99%版中没有汉化的所有菜单部分。虽然这款游戏比不上《FFTA》、《黄金太阳》那样的大作有名，但我们还是投入了我们的全部热情与汗水。"完美汉化"\——这是熊组汉化的目标。希望大家有什么建议，写信告诉我，或到熊组论坛中发贴。你们的支持是我们汉化的动力！

《创造学校 ADVANCE》汉化启动啦，商人自己感觉像这类游戏就要玩中文版的，不然看着攻略按部就班，有什么意思？不过目前此游戏汉化进度不大，完成日期也还是个未知数。



▲游戏目前未放出

熊组的主页地址：http://bearteam.3322.net/

好苦恼啊，本来还给LIKY夸下海口，说本次一定写得比前两作强N多，现在才介绍了4个游戏就一个脑袋两个大了，看样子以后还是少说大话的好！

不发牢骚了，继续开工，下面为大家介绍的是SNK名作**《格斗之王EX2》**，当然也有很多人也叫它"拳皇EX2"的，本作起比GBA上的前作可以说是有了质的飞跃，现在有了汉化版，看起来真是倍感亲切。（其实我与朋友都一直最喜欢《97》的）



▲游戏目前已放出

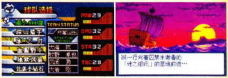
游戏汉化作者：孤独狮子

邮箱：wfriday@emusky.com

QQ：18285455

有条件的朋友想了解更多的话与狮子本人联系吧！

喜欢足球游戏的朋友注意了，下面为大家带来的是**《友情足球4V4》**汉化版。什么？你只知道《实况足球》不知道什么《友情足球》，放心，《友情足球》与《实况足球》都是KONAMI出的，所以在游戏品质上还是有所保证的。下面介绍一下此游戏的汉化情况。



▲游戏目前已放出

此汉化版汉化了剧情、球员球队名称和大部分菜单，当然也还有部分问题没有解决，公司名称、制作人员未汉化，部分菜单没有汉化，比赛进球后显示比分时的球队名称未汉化，迷你游戏的操作说明未汉化，比赛结束后的统计资料中，可能会出现部分球员名称未汉化的情况。

《ONE PIECE 觉醒吧！财宝王》



▲目前中文版游戏未放出

看到这个名字是不是有很多朋友很兴奋啊，先冷静冷静，不要着急，目前此游戏脚本已经导出了，加上控制符、编号和空行，共有400K，翻译起来真是辛苦啊，不过呢，现在还没人翻译（快快快，有能力的朋友赶快帮忙，商人也等着玩《海盗王》的中文版啊）。

关于汉化作者goldegg，请大家访问goldegg的个人主页：http://goldegg.yeah.net。

呀，已经凌晨1点了，打瞌睡啊，让我看看有什么比较提神的游戏没有，嘿嘿，总算找到了**《超级躲避球》**，不知道为什么看到这个游戏我就想起来当年FC上面的“《热血》系列”，真是经典啊，目前此游戏尚未正式汉化完成，小天使说，以他的知识及技术，最终能否顺利完成汉化这款游戏尚且是未知之数，不过现阶段的汉化进度也不算少的了，应该算是有 80% 了吧？ 呵呵！希望大家会喜欢玩这游戏啦！



▲目前游戏已放出，不过是繁体版。

想了解更多情况，老规矩，去作者的个人主页。

小天使汉化乐园：http://www.chinaemu.net/zhuanti/angel/

看看窗外，好黑啊，怎么有点怕怕的，说笑了，商人一个大男生怎么会怕黑呢，下面为大家介绍一款在晚上可以吓唬MM的游戏**《寂静岭》**，虽然原来是AVG的《寂静岭》到GBA上面后已经几乎缩水成了电子小说，但做成中文版应该还有些看头吧！


▲目前游戏未放出

目前GBA版《寂静岭》所有文本都有导出，导入工具已做好，现在只缺翻译（翻译官在哪里，快来自首）。下面放上两张测试图片。

看了上面的图片感觉是不是很清新啊，下面就让我们来看看这款名叫**《玛莉、艾莉&艾妮斯的工作室 微风的信息》**的游戏，太夸张了吧！这么长的名字，念起来都累，不过这类既带养成、又有RPG要素的游戏，汉化工作量可不小，但好在游戏的翻译和破解都进展神速，为了保证质量，漫游汉化协会的朋友还需要做充分的测试和检查才行。


▲目前游戏未放出

以上两款作品是漫游汉化协会最新确定的汉化任务，**《海盗王 七岛的大秘宝》**和**《犬夜叉》**，是不是很有点看头啊，不过不要着急，这两款作品距离汉化完成好像还有很遥远的一段距离哦，所以心急的朋友还是先等等吧。



▲目前游戏未放出



▲目前游戏未放出

更多情况请查看漫游汉化协会的主页：

http://www.chinaemu.net/zhuanti/kiroslee/index.html

《闪灵二人组 大都会夺还作战》，以前就为大家介绍过《闪灵二人组》1代的汉化情况，现在为大家介绍的可以说是《闪灵二人组》2代了，目前作者汉化了菜单，其他的嘛，嘿嘿，其他的就等翻译了，所以如果你认为可以承担此次任务


▲目前游戏未放出

的话不要忘记与作者xaterry联系哦，他的邮箱：terry@missyoureyes.vicp.net。

《马里奥赛车》中文版，虽然汉化得并不是很完整，但总比没有汉化要强吧！《马里奥赛车》说它经典谁都不反对，仅利用32M的容量就把游戏做成这样我真是很佩服任天堂，游戏中的最大乐趣就在于联机对战……停停停，商人做的应该是汉化游戏介绍啊，怎么说着说着成游戏推荐了，汗！

大家看到下面图片上作者的主页地址了没有，去看看吧！



▲目前游戏已放出

下面大家先鼓掌3分钟，让我们来认识一个新的汉化小组PGCG（Pocket Game Chinese Group，掌机游戏汉化小组）。



▲目前游戏未放出

目前PGCG汉化小组负责以下两款游戏的汉化工作，《钻子先生A》与“《力量棒球》系列”，**《钻子先生A》**目前汉化一切顺利，进度60%，估计会成为PGCG的首款汉化作品，到时候还请各位多多捧场啊。“《力量棒球》系列”现在进度还不是很大，主要是以前翻译人员没有到位（小组才成立嘛），不过我想以后效率会不断提高的。



▲道具已经全部汉化为中文

下面让我们来认识一下PGCG汉化小组的成员

asm：疾风之狼


▲目前游戏未放出

美工：闪?纯静水

破解：甜心猪猪，M。A。Y，翔

翻译：奇怪王，灭烨，2001年的小川，m.a.y，盘古，Ninja guy

目前失散人员：清风，飘，多重人格

当然小组目前新成立，所以很需要新鲜血液加入，如果愿意加入小组的成员可联络QQ：15713561。更多情况请浏览小组主页http://www.gbgba.com/pgcg/index.html。

最后再为大家补充**《逆转裁判》**的汉化情报，虽然只汉化了第一章，但作者的汉化功力不容小视，剧情汉化的相当成功，玩起来感觉够爽，只可惜第一个案子不够刺激（第一章嘛，让你练练而已），好期待以后的剧情啊，希望汉化作者多多努力。

在这里商人代替作者（作者已经在游戏文件的片头说的很清楚了）提醒各位掌机玩家一下，此游戏从第二章开始全部是乱码，根本不可以游戏，所以请各位玩友注意购买卡带的时候小心哦，不要让JS给骗到了。

游戏汉化作者：jpgmfan

作者信箱：jpgmfan@yahoo.com.cn



▲目前游戏已放出

后记：太乱了，太乱了，商人也都不知道自己写了些什么了，不过商人可是把自己可以找到的资料都奉献给大家了，我想对大家了解与购买中文游戏还是有所帮助的。介绍嘛，就像聊天一样，把信息传达给大家就可以了，本次写稿件比前两次用的时间都多，并不是因为本次内容比以前的多，只是商人最近事情太多了，都忙乱了，也一直静不下心，心思都花在网站上了，有条件的朋友可以来看看，www.gbgba.com，我想不会让大家失望的。

文：LIKY



罕见掌机“GAME.COM”全接触

在上一辑的《掌机王》中我们曾在“掌门人”里提到了一个珍稀度100%的掌机——“GAME.COM”，相信有不少读者对于这个拥有《生化危机2》、《真人快打》、《毁灭公爵》等一系列重头大作的掌机很是感兴趣吧，最近我们入手了一台这个少见的家伙，下面就给大家详细介绍介绍这台隐藏在GBA、WSC、NGP之后的不为大家熟悉的掌机。



这台掌机的全名叫做“TIGER GAME.COM POCKET PRO LIGHT”，开发厂商是美国一家叫做“TIGER ELECTRONICS”的玩具厂商。在网上查了一通资料后，LIKY惊奇地发现，原来这台掌机已经是该系列的第三代产品了，实在想不到这款掌机还有如此“辉煌”的发展历程。



▲TIGER GAME.COM，第一代产品，按键可真不少。

第一代“TIGER GAME.COM”掌机诞生于1997年，当时它的外形非常庞大，尺寸为19cm×2.5cm×11cm（GBA为14.45cm×2.45cm×8.2cm），使用4节5号电池，重量更是达到290克，这还是不包括电池的重量（GBA不带电池重量为140克）。以这样的外形和重量称呼它为掌机实在是太勉强了，所以在1998年厂商改进了主机造型，推出了小巧的“TIGER GAME.COM POCKET PRO”，尺寸减小为14cm×2.8cm×8.6cm，重量也减轻为194克，用电方面改为使用2节5号电池。除了外形和使用电池这两个方面的改进，主机的内部元件比如CPU、显示屏的规格都与原来一样，所以性能上也与原来一样。1999年，TIGER ELECTRONICS公司又推出了第三代改进型，这便是我们现在拿到的“TIGER GAME.COM POCKET PRO LIGHT”，从它的名字就可以看出来，它惟一的改进就是在液晶屏上加入了前光，性能以及外形尺寸都与第二代“TIGER GAME.COM POCKET PRO”一模一样，在重量上略有增加，为201克。



▲TIGER GAME.COM POCKET PRO，第二代产品，外形变小，去掉了“SOUND”键。



▲TIGER GAME.COM POCKET PRO LIGHT，第三代产品，显示屏加入了前光。

主机构造



▲卡带是从主机侧面插入的。

主机的造型与GBA类似，不过不是GBA那种流线型设计，外形四四方方，明显是美国人的设计风格。而主机重量也要比GBA重得多，拿在手里感觉非常沉。不过主机使用了磨砂材料，摸在手里非常舒服。按键方面左边是十字键，右边是A、B、C、D 4个按键，另外还有电源开关键、MENU、PAUSE 等3个按键也分布在右边，主机没有L、R键。大家可以注意到屏幕下方还有个LIGHT键，这便是控制屏幕前光开启／关闭的按钮，当前光开启时，主机左上角的红色显示灯会亮起。



▲使用两节5号电池。



▲最左边是通讯端口，然后是电源插孔，那根绿色的是触摸笔。

在主机右侧面有两个旋钮，一个是音量调节旋钮，一个类似于GB的屏幕灰度调节旋钮。主机左侧面是卡带插槽，卡带插槽的上部是触摸笔的插槽。主机上部有电源插孔和通信端口，底部是电池仓，耳机插孔在底部右边。在主机背面有一个小小的“RESET”按钮，可以给主机复位。另外背面还有一个钮扣电池仓，用来放下一枚CR2016型号的钮扣电池，这枚电池用来保存游戏的进度以及内置游戏的资料，也就是说，卡带并没有电池记忆功能，所有游戏都是靠主机上内置的这枚电池来保存进度的。（LIKY买来时主机这枚电池已经被取走，怒！）



▲主机后面的铭牌上清楚地写着——“MADE IN CHINA”，原来这东西也是在国内生产的。

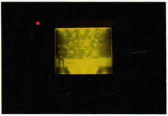


TIGER GAME.COM POCKET PRO LIGHT 主机规格

主机尺寸	14cm × 2.8cm × 8.6cm
CPU	夏普 SM85 处理器（8 位），主频 32MHz
显示屏	192 × 160 黑白点阵，4 级灰度，触摸屏，尺寸为 6.5cm × 5.5cm
音源	8 位立体声，1 道 FM 音源，1 道 PCM 音源
端口	外接电源插孔，耳机插孔，通信端口
重量	201 克（不含电池）
使用电力	2 节 5 号电池／专用电源
售价	29.99 美元

触摸屏

这台掌机最大的卖点就在于它的液晶显示屏，因为它采用了类似于PDA的触摸屏，这个触摸屏从第一代产品就开始使用，一直到第三代产品都没有变过（主机都会配送一支触摸笔，可以方便地点击屏幕，当然用手也可以）。不过这台掌机最大的失败也在于它的屏幕，因为屏幕的效果实在是太差劲了，显示效果只能说是老式砖头GB的水平，画面看起来昏黄不堪，难以分辨，最要命的是屏幕上面还有一道道横竖的线，把屏幕划分得跟围棋棋盘一样，真不知道为什么。至于屏幕的前光功能，看起来也够呛，它只是在屏幕的上下各加了5颗发光二极管，黄绿色的光（好像就是诺基亚 8210 的那种屏幕灯），在完全黑暗的环境中勉强可以看清屏幕，不过我敢保证，看 5 分钟后你就会受不了的。



▲这是在完全黑暗中显示的效果。



▲触摸屏的设计非常不错，不过屏幕显示效果实在是令人发指。

游戏卡带

卡带的形状接近正方形，比GBA卡带厚。拆开后面的两颗螺丝，我把《真人快打》的卡带打开，电路板真够简单和粗糙的，就一块“黑巴巴”，简直连D版GB、GBA卡带都不如啊，难怪卖得那么便宜（国外网上售价，大部分卡带 0.99 美元，少部分 7.99 美元）。



▲与 GBA 卡带的比较。



▲卡带的内部构造。



说说游戏

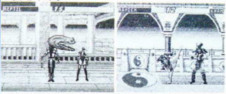
LIKY拿到了几盘卡带，基本上都是那种“弱智”游戏，两个智力抢答游戏，一个轮盘赌的游戏，连黑白 GB 游戏都不如啊，试了一个后另外两个我连卡盒都懒得拆了。后来又试了《真人快打》和《生化危机 2》，稍好一点，不过也只能说是“矮子里面拔高子”。



《真人快打》



游戏画面就不用谈了，本来游戏风格诡异黑暗，再放在这个显示屏奇烂的机器上，画面上一团黑糊糊的，勉强看得清人物轮廓。操作感也非常差，起跳时人物好像根本就没有滞空时间，一下子就落下来。



▲这是官方公布的游戏画面，实际的游戏画面并没有这么清晰。

《生化危机 2》

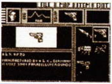


相信有不少人都是冲着这款游戏而买的这台主机，都想看看这款打着《生化危机2》的名头而出现在这个不为人所知的掌机上的游戏到底会有怎样的一个表现，是挂羊头卖狗肉之作，还是真有那么回事。进入游戏……



在片头我见到了那个熟悉的（恶心的）丧尸人头，接着来到标题画面，完全一派正宗的PS版《生化危机2》（美版）的标题画面，再伴随着那声低沉的“Resident Evil”的语音我满怀期待地进入了游戏。然而，5分钟后我关机了——实在是玩不下去。游戏似乎变成了横版卷轴的动作游戏，拿枪射击不断出现的敌人。画面的昏暗自不用说了，我连要进的门都看不到。而关键是操作感极为恶劣，里昂像是在一格一格地走路……还是放弃吧。

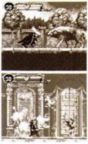




原来还有多款大作！

在主机的说明书上，LIKY 惊奇地看到了《METAL GEAR》的游戏封面，难道这台主机上还有这款游戏？LIKY在官方网站上一查，果然有，不光如此，还有《恶魔城 月下夜想曲》呢！实在是强。这里有几张《月下》的图片，大家可以看看，虽然画面粗糙了点，但仍然可以看出这的确就是《月下》的画面，身披斗篷满头银发的阿鲁卡多也依稀可辨，左上角的人物状态栏也跟PS 版的一样……看这些图片简直又要让《恶魔城》的FANS们疯狂了吧，我劝大家可千万要沉住气，不要抱太大希望，有《生化危机2》的前车之鉴啊！不过LIKY也挺佩服这个TIGER ELECTRONICS公司，这些游戏基本上都是他们自己移植的，倒不是佩服他们的移植水准，而是佩服他们能拉到这么多名作出现在自己的主机上，这一点恐怕连现在的GBA都比不上它了。（GBA 版的《生化危机》和《METAL GEAR》何时才会出现，这一直是无数人的梦想。）







除了通过卡带玩游戏外，主机还内置了几项功能，比如电话本、日历、计算器，游戏成绩排名等等，另外还有一个空当接龙的纸牌游戏可以直接玩。从这些额外功能来看它的确有点PDA 的味道。

结语

看过上面一番介绍，大家对这款珍稀掌机应该有所了解了。1997 年是黑白 GB 的时代，那个时候出现的“GAME.COM”各项性能指标都要比GB强得多，如果不是因为显示屏太差劲的话，这台掌机应该能够取得更大的成绩，尤其失败的是，虽然它之后连续推出了两代改进产品，但除了外形改进，那效果差劲的显示屏却一直没有改变，使得这台主机的最大毛病一直没有得到解决（第三代产品的前光功能完全就是鸡肋），相信如果在1999 年的第三代产品中将屏幕换成彩色液晶，它必将是同期的 GBC 的一个强有力竞争对手。

文：胜负师

便携时代的热血传奇
——GBA格斗游戏综述



格斗游戏对于每个玩家来说都不是可以视而不见的游戏类型，因为曾有过无数辉煌的它至今依然活跃在主流游戏种群的舞台上。十几年的发展与积累使FTG已经相当成熟，众多的爱好者也形成了稳定的消费群体，格斗游戏也因此从传统的街机厅走入了家庭，各款格斗大作在家用机上的表现也异常耀眼，无论是MD、SFC、SS、PS、PS2……不同的时代演绎着相同的热血传奇。格斗游戏转战掌机市场可以说是意料中的事了，只是并没有想象中的影响力，一是机能的限制，二是掌机游戏的特性，三是格斗游戏的操作要求都使掌机FTG无可幸免地位居小品之列。尽管如此，也没有能够阻挡“格斗家”的热情，从简陋的单色画面中一样能够找到属于自己的快乐。在掌机进入GBA时代后，掌机FTG也有了全新的发展。GBA玩家津津乐道的作品中也终于出现了FTG的身影。不过GBA诞生两年有余，推出的游戏近千个，其中格斗游戏所占的比例相当小，几乎屈指可数，而且作品的质量也是良莠不齐，可以说是欣喜与遗憾并存。那么接下来就由胜负师为大家一一道来。

超级街头霸王II 苏生		
Super Street Fighter II Revival		
开发厂商 CAPCOM	发售日期 2001年7月31日	
游戏类型 FTG	游戏容量 64M	游戏人数 1~2人
对应周边 GBA专用通信对战线	记忆方式 自带记忆功能	



CAPCOM于1991年推出的《街霸II》可以说是一部里程碑式的作品，尽管它并不是第一款格斗游戏，但却可以说是2D格斗游戏真正的元祖，因为其各方面的元素及创意都已经成为一种标准，为格斗游戏制订了一种规格，同时也开辟了业界的新市场。时隔11年，在GBA诞生后不久，CAPCOM便推出了这款GBA版的《街霸II》，并将副标题命名为“Revival（苏生）”，也使这部作品有其特殊的意义。

不难看出，《街霸II 苏生》是以1994年推出的《SUPER STREET FIGHTER II X》为蓝本移植的，并针对掌机的特点进行了系统的改良。《SUPER SF II X》其实就是我们经常所说的“16人街霸”，本作在“12人街霸”的基础上增加了飞鹰、飞龙、迪杰、嘉米4名角色，旧角色方面也增加了一些新技，像本田的百贯落、春丽的气功拳等，并加入了特殊技和中段技，使战斗更富于变化。另外，还引入了超必杀技的概念，以超必打倒对手就会出现著名的“太阳”画面，使爽快度大幅加强。各方面的加强也使该作成为“《街霸II》系列”的总结性作品，具有广泛的支持度。《街霸II





苏生》以《X》作为移植对象也使其在刚公布时就备受玩家期待。





本作的游戏画面相当不错，比较完整地体现了GBA的画面处理机能，就画面而言不输经典的MD版“16人街霸”；音乐都是一些《街霸Ⅱ》音乐的重制版本，街霸老玩家应该十分熟悉；而音效方面也有较高的还原度，出招时的人语较为清晰；另外还新增了几个场地。比较难能可贵的是游戏并非单纯的移植，在很多方面都可以体现出CAPCOM对于掌机格斗玩家的诚意来。最直观的就是所有人物的肖像完全重新绘制，原先较为硬朗粗犷的人物造型变得更加细腻传神，这样的改变可能也是为了适应十几年来玩家审美观的改变吧！游戏共分为6个基本模式，街机模式、练习模式、设定、对战模式是游戏初始时就有的，而生存模式和时间模式则是隐藏要素：生存模式中有经典的拆汽车和打木桶游戏，并有5人、10人、30人、50人、100人战的连续生存挑战；时间模式中则有对8个普通角色、对四天王、对豪鬼、对波动流三人、对所有角色的战斗，都十分具有挑战性。隐藏要素的出现条件是根据掌机游戏特点设置的，在菜单画面有一个VS POINT的数值，玩家只要进行游戏，点数就会增加，达到一定的点数，隐藏要素就会逐个出现，而点数在游戏时只要打倒一两个对手或是拆毁一辆汽车就会有所增加，就算一次不能玩很久也可以以得些点数为目的，这无疑增加了游戏的便利性及可重复性。

游戏在操作手感方面还是不错的，比较接近于一般家用机的手柄操作，出招方面不会有生硬的感觉。只是由于《街霸》传统的6键操作在GBA上无法轻易实现，所以只能采用按键时间长短来区分两个不同强度的键，即便如此，使用目押及多强度按键配合的连续技还是比较麻烦，这算是个硬伤，也是没办法的事情。



GBA平台的第一款格斗游戏有着相当不俗的表现，也勾起了不少《街霸》玩家美好的回忆，如果有人想要在掌机上体会原汁原味的《街霸Ⅱ》，那么这款《超级街头霸王Ⅱ 苏生》应该能够达到要求。

画面：8	音效：7.5	系统：9	手感：7.5	推荐度：8

致命格斗 ADVANCE

Mortal Kombat Advance

开发厂商 MIDWAY	发售日期 2001年12月14日	
游戏类型 FTG	游戏容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边 GBA专用通信对战线	记忆方式 自带记忆功能	



《致命格斗》俗称《真人快打》，自1992年推出以来深受欧美玩家的好评，拥有一批死忠。疯狂的终结技一度成为话题，但也曾因为其血腥与暴力成分过重而饱受争议。

如果不是制作这个GBA格斗游戏专辑，还真不知道GBA上有这么一号游戏，尝试过后竟然会有心烦意乱的感觉。游戏的模式少得可怜，按START进入游戏，只能看到3种游戏模式，其中两种是联线模式，单人模式就一种，别无选择。可选的角色倒是有不少，达到了23人，从选人画面就能看出《致命格斗 ADVANCE》移植蓝本是《致命格斗3》，这一作在很多机种上都留下了身影。只是以现在的目光来审视，游戏画面那种美式的粗糙感已经很难让人接受了，怪异的音乐又没能给人留下深刻



的印象，人物的动作也显得十分虚假，缺乏打击感。6键操作在GBA上改成了3键，难以分辨不同强度的拳脚输入，使原本就十分生硬的操作变成了几乎不可能完成的任务。游戏上手十分困难，而且体现了"美版难度"，打人和被打时同样会感到莫名其妙。在OPTIONS中除了基本项目，还可以选择BLOOD，也就是出血表现的开关，这可能就是此系列的一大特色吧！



除非你是本系列的忠实FANS，或是有其他具有足够说服力的理由，否则对于这样的游戏视而不见才是最佳选择。

画面：5	音效：5	系统：4	手感：4	推荐度：4

铁拳 ADVANCE

TEKKEN ADVANCE

开发厂商 NAMCO	发售日期 2001年12月21日	
游戏类型 FTG	游戏容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边 GBA专用通信对战线	记忆方式 自带记忆功能	



《铁拳》——一个响亮的名字。作为NAMCO的招牌游戏系列之一，一直以出色的画面、独特的系统、爽快的打击感为人称道，NAMCO也曾因为《铁拳》的成功走出了低潮。在GBA诞生之前，或许很多人都没有想过这样的一款引领技术潮流，惟一能与3D格斗鼻祖《VR战士》相抗衡的作品能够出现在掌机上。虽然之前WS上有一款《铁拳》的卡牌游戏，但毕竟和原类型相差太远，没能造成什么反响，因此当NAMCO公布GBA版《铁拳》将以《铁拳3》为移植对象时，一下子吸引住了众人的目光。"第一款掌机上的3D FTG"——这也使《铁拳ADVANCE》增加了不少卖点。胜负师也曾与很多《铁拳》爱好者一样，对本作充满了期待。





有一句老话叫做"期望与失望成正比！"，用在《铁拳ADVANCE》上倒是恰如其分。正因为NAMCO在移植方面老道的经验以及认真的态度，让不少玩家对于GBA版《铁拳》有了过高的估计。NAMCO可能也对GBA的机能估计过于乐观，而事实上，以GBA的画面来表现3D画面是相当吃力的。因此在成品中，我们只能看到由麻点和马赛克构成的伪3D人物建模，以及色彩混杂的地面，(远处背景的静态图片用在这里倒是挺合适的)角色运动时，动作中跳帧的情况也比较严重，感觉比较生硬。除了画面上的缩水外，在使用角色上也因为容量限制而缩减到了10名，这应该是《铁拳》历史上的最低阵容了吧！

此外，为了照顾到掌机玩家，《铁拳ADVANCE》把传统的4键操作改成了三键，A为脚、B为拳、R为投，这样虽然避免了一些复杂的操作，但却令系列的老玩家很不适应。改变键位分布使以按键顺序为主要构成的3D格斗出招受到了一定的影响，招式也不得不有所删减，特别是投技方面。另外，招式的判定也发生了不少变化，这使《铁拳》的格斗感觉有所偏离，这一点可能比画面更为紧要吧！游戏中的隐藏要素少得可怜，除了将所有人物通关后会多出第10个角色三岛平八以外就什么都没有了，这使游戏在重复性方面显得十分孱弱。







当然，这些不足之处都是针对《铁拳》老玩家而言的，游戏中还是有不少亮点的。首先其音乐别具一格，十分接近3代的金属风格，乐器间的层次感表现十分不俗。在NINA的关节技和KING的连择的画面表现方法上进行了大胆的尝试，以2D动画特写的方式来体现，可以说是非常讨巧的。在基本系统上也能够还原到七八成，像侧移的作用还是能够体现出来的，而空中连续技也保持了“《铁拳》系列”的自由度和爽快感，可能研究连续技要比打弱智的AI要有趣得多。练习模式保持了传统的风格，界面友好，设定体贴。模式方面也比较丰富，街机模式、对战模式、生存模式、时间模式、组队模式都得以保留。其中最让人感到意外的是3 ON 3组队模式居然是像《铁拳TT》那样的TAG战斗，原先没有用的L键变成了换人。尽管没有换人连技的设定，也没有《铁拳TT》那么精细的系统，但也给玩家增添了变化的乐趣。

尽管《铁拳ADVANCE》在不少方面显得不够完善，但在GBA制作3D游戏方面做了全新的尝试，“《铁拳》系列”的FANS倒是可以捧捧场，在掌机上感受一下这个简化版的《铁拳》。

画面：7	音效：8	系统：7	手感：7	推荐度：7

格斗之王EX 新血

King of Fighters EX NEOBLOOD

开发厂商 MMV	发售日期 2002年1月1日	
游戏类型 FTG	游戏容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边 GBA专用通信对战线	记忆方式 自带记忆功能	



“《KOF》系列”似乎不必多做介绍，因为它在国内的受欢迎程度完全可以用“火爆”来形容，多数玩家记住SNK这个名字也正是因为《格斗之王》，对这个命运坎坷的厂商有着深厚感情的玩家不在少数。所谓爱屋及乌，就连GB版的“《热斗KOF》系列”也曾得到了不少掌机玩家的好评。Q版的人物造型和简单的画面只能给予玩家神似之感，真正能达成神形兼备要求的掌机版《KOF》成为不少玩家的梦想，这也使人们把视线自然而然地投向了于2002年元旦发售的这款《格斗之王EX 新血》。



这款游戏基本采用了《KOF99》的系统，也就是选择4名角色，其中1名为援护角色，除此以外还保留了爆气所产生COUNTER模式与ARMOR模式，而且特性也与《KOF99》中十分接近。在操作方面采用了传统的4键，这时准确按动L键成为操作中的一个“课题”。角色方面不再使用Q版造型，而是街机作品中的正统比例。可以使用的角色为20人，其中包括新角色叶花萌，隐藏角色八神庵和吉斯，还有10名援护专用角色，其中4名是隐藏角色。尽管如此，隐藏要素还是少了一点，因为所有的隐藏要素在理论上只需要通关两遍便能全部出现：在组队模式下用主角队及饿狼队各通关一次，（两个隐藏角色出现）其中一次打VERY HARD，得分在40000分以上（所有隐藏援护出现）。因为可以续关，而且本作的电脑AI相当低，所以这个要求并不苛刻。模式方面也没有什么特别之处，基本上是家用机版《KOF》的标准配置，组队、单人、组队对战、单人对战、生存、时间、练习、设定，没有什么新意，但还算中规中矩。









尽管如此，《格斗之王EX 新血》依然是一款有负众望的作品，因为其制作上的粗糙程度足可让人心寒。首先画面就不过关，静态画面倒还说得过去，但一出现动态就会出现十分严重的掉帧现象，使人物动作显得异常虚假，就连招式判定也因为掉帧而让人摸不着头脑；音乐就更是不堪入耳，几乎没有什么节奏和旋律可言，甚至还不如某FC游戏的音效；而操作手感方面也不敢恭维，感觉生硬，很难体现出《KOF》应有的流畅感。人物平衡性和连技构成方面也与移植蓝本也有些出入。最让人无法忍受的是这款游戏的BUG多得令人发指，会莫明其妙地出现各种灵异现象，LIKY甚至说过：“这是一款可以在BUG中寻求乐趣的游戏。”对此大家应该要有心理准备，以免惊慌造成GBA跌落的不良后果。如此BUG百出的游戏居然能出厂发售可见MMV在制作实力与经验上的不足，并且缺乏游戏制作方面应有的严谨态度。

GBA上的第一款《KOF》没能达到预期的效果，急功近利的开发者也没有为其开好头，可能很多玩家在拿到本作几个小时后就在盼望其续作能早日推出吧！

画面：6.5	音效：5	系统：6	手感：6	推荐度：6

罪恶装备X 进化版

Guilty Gear X ADVANCE EDITION

开发厂商 Sammy	发售日期 2002年1月25日		
游戏类型 FTG	游戏容量 64M	游戏人数 1～2人	
对应周边 GBA专用通信对战线	记忆方式 自带记忆功能		



Sammy本是一家名不见经传的小厂商，但因为“《罪恶装备》系列”的意外成功而使人们记住了这个“美国兵”的名字。(注：Sammy有一个意思就是“美国兵”)Sammy制作《GGX》时，首先是在绚丽的2D画面上下足了功夫，使其获得了“史上最华丽2D格斗”的美誉；而格斗游戏十分重要的人设可以说是《GGX》成功的一大法宝，16名角色个性鲜明、风格各异、装束独特，几乎在任何COSPLAY的活动中都能看到《GGX》角色的身影。游戏本身也有丰富的内涵可供玩家挖掘和探索，而这种游戏性也表现在高度的对战性方面，毕竟日本每次举行“《罪恶装备》系列”的官方比赛都有数千人参加，场面异常火爆，游戏的受欢迎程度可见一斑。



事实上《GGX》第一次登陆掌机并不是在GBA上，而是WS上，而且WS上一共有两作，画面就不计较了，据说手感还可以，只是出场人物比较少。而GBA版则将《GGX》的全部角色收录其中，招式方面也完全没有删减，也算是本作的一个卖点。只是因为容量的限制，画面表现差强人意，有种发色数不足的感觉；动作跳帧还算好，在可以接受的范围内；不过游戏中没有人语，音乐方面除了几首标题曲似模似样，大多数的背景音乐听起来都比较粗糙。本作在日美的评价都不高，可能也是因为这些方面的原因。



尽管如此，《罪恶装备X进化版》在系统方面还是比较出色的，《GGX》在游戏中所有的系统要素如按键连技、吹飞攻击、受身、空中连技、特殊防御、攻击取消、一击必杀等技巧都得到了保留，4键标准操作以及较为宽松的输入判定不会影响系列老玩家的习惯，也比较适合GBA玩家的操作。在《GGX》中可以玩出的连续技在本作中均可以实现，十分爽快。在游戏中还



有让人惊喜的地方，那就是 TAG MATCH 模式，就是 2 对 2 的组队战，而且可以按↓→ A+B 即时换人，只是会消费少量必杀槽。这样一来，研究换人连技也成为游戏的乐趣之一。

如果你对于画面、音乐这些外包装的要求不高，《罪恶装备 X 进化版》还是值得一试的。

画面：7	音效：6	系统：8	手感：7	推荐度：7

K-1 口袋大奖赛

K-1 Pocket Grand Prix		
开发厂商 KONAMI	发售日期 2002 年 3 月 14 日	
游戏类型 FTG	游戏容量 32M	游戏人数 1～2 人
对应周边 GBA 专用通信对战线	记忆方式 自带记忆功能	



K-1 格斗比赛是在真实世界中存在的异种格斗技大会，这项赛事在体现不同格斗技法间交流的同时，更多体现的是商业性与娱乐性，狂热的观众就是最好的证明。因此，以K-1为题材的游戏有很浓重的美式摔角风格，更接近于体育游戏，而非格斗游戏，接触过 PS2 版《K-1》的玩家可能更容易理解。不过这款《K-1 口袋大奖赛》算是个例外，有着十分明显的 2D 格斗特征，但却也有显著的区别，可以说是一款另类的FTG。





首先，游戏画面构成是标准的 2D 格斗游戏架构，有体力槽和气力槽之分，受攻击时两条槽都会减，攻击时会气力槽会有一定量的消耗，在不受攻击时，两条槽就会回复至红色界限。任意一条槽被对手打完都会造成倒地，在一回合内倒地 3 次就会判输，如果是被强力的招式或是必杀技命中，就有可能直接被击倒。游戏中的出招都十分简单，有些类似于 3D 格斗，配合方向按拳、脚键就会使出不同的攻击；而必杀技则是根据角色的功夫流派按↓→（↓←）＋拳（脚），非常容易，打中对手时的命中感很强，十分爽快，只是每回合只能使用4次必杀技。按R键可以加速，但相当于使用了一次必杀技；L 键是回避键，在对战中十分有用；按选择键还可以挑衅。游戏中没有跳跃的设定，这一点与一般的格斗游戏不同，与对手交换位置要使用回避操作。本作中一共可以使用14名K-1格斗比赛中的真实选手，他们在游戏中只是一些大头版的角色，也很难看出他们所使用的功夫路数，不过他们的表情和动作还是很有意思的。



由于本作的容量较小，所以画面显得较为简陋，也无法在音效方面多花心思。游戏模式不多，变化也比较少，乐趣过于单一，在爽了一会儿过一下瘾之后就会觉得无聊，游戏缺乏令玩家反复玩的动力。从这一点来说，这款作品虽然有一定的创意，但却依然是不成功的。

画面：6	音效：6	系统：6	手感：7	推荐度：6

街头霸王 ZERO 3 ↑

Street Fighter Zero 3 Upper		
开发厂商 CAPCOM	发售日期 2002 年 9 月 27 日	
游戏类型 FTG	游戏容量 64M	游戏人数 1～2 人
对应周边 GBA 专用通信对战线	记忆方式 自带记忆功能	



“《街霸 ZERO》系列”作为《街霸》的一大分支广受玩家好评。系列第3作是最为成熟及最受欢迎的一作，在世界范围内都有相当数量的拥护者。而 GBA 版的《街霸





ZERO 3 ↑》在经历了漫长的“跳票”过程后，终于于2002年9月27日隆重登场。这款GBA格斗大作再一次证明了CAPCOM非凡的移植功力，即便是在小巧玲珑的GBA上也能感觉到原汁原味的“少年街霸3”，怎不让FANS激动不已？

街机名作移植到GBA的画面居然直逼PS版，效果的确惊人。音乐和配音方面因为硬件机能而略显逊色，不然便可称得上完美了。《SFZ3》复杂繁多的系统要素在本作中毫无缩水现象，ISM系统、战斗模式、受身、ZERO COUNTER、OC等等经典的设定，被全面忠实地再现，对于初次接触《SFZ3 ↑》的玩家来说游戏系统可能显得有些复杂，不易上手，但深入了解之后您可能就会体会到游戏的博大精深。在街机上能达成的连技从理论上说在GBA版中均能实现，就连良性BUG也得到了保留，招式判定方面也严格按照原作来设定。GBA版中增加了4名全新角色，加上隐藏人物，角色总数达36人，阵容空前。游戏中模式极为丰富，在吸收了《超级街头霸王 II 苏生》的成功经验后再度扩充其内容，而这些模式大多是根据掌机的特点设立出现条件的隐藏要素。在使用不同角色爆机后可以令隐藏角色出现；在完成不同模式中的某些特定项目后就会令新的模式出现，比如直接挑战真维加或真豪鬼的FINAL BATTLE模式。在PS版《SFZ3》中追加的2对1、1对2等颇具创意的游戏形式在本作中也得以保留，使这款严谨的FTG有了独特的爽快点。虽然游戏不得已删除了家用机版颇受好评的“世界巡回模式”，但其要点也就是充满个性的系统特殊设定成为了隐藏要素，比如ZERO COMBO可以组合目押连技、SUPER ZERO CANCEL可以以必杀技取消超杀等，这使游戏方式更为丰富，大量的隐藏要素也使游戏的耐玩度大大加强。尽管CAPCOM移植功力非凡，但GBA的操作限制较大，而《SFZ3》是一款操作要求较高的游戏，所以游戏中的简易出招方式的设定展现其人性化的一面，不过要是想玩高难度OC连续技，还是不太现实的。





《街头霸王 ZERO 3 ↑》应该说是真正意义上的神形兼备的掌机格斗游戏，是FTG爱好者绝对不容错过的佳作。

画面：9	音效：8	系统：9	手感：8.5	推荐度：9

双刃

Dual Blades

开发厂商 Metro3D		发售日期 2002年10月8日	
游戏类型 FTG	游戏容量 32M		游戏人数 1~2人
对应周边 GBA专用通信对战线		记忆方式 自带记忆功能	



在欧美，像Metro3D这样的小型游戏开发公司十分常见，他们的作品一般都不会引起多大的反响，这款《双刃》便是如此。



如果光从表面来看，可以说这款游戏是相当简陋的，初看时还以为是GBC的画面，背景毫无层次可言。角色数量非常少，连BOSS在内也只有9个，粗陋的人设真实地体现出本作美工糟糕的水平，因为这样的人设对于美日玩家来说都不讨好。（本作的日版在同年的12月25日发售）简单的



MIDI背景音乐不必去理会。32M的小容量也使游戏中没能出现人语。

照说这样的游戏不值一提，不过令人意外的是游戏的系统像模像样，还颇为复杂，在其中还能看到不少名作经典系统的影子。首先这是一款武器格斗游戏，从招式的构成和判定来看比较接近于《月华剑士》，每个人的必杀技和超必杀都有好几种；键位方面参照了《GGX》的4键配置；系统中还有类似《狼之标记》中的强制取消，也就是在普通技或必杀技击中对手时按A+B取消硬直，还可令对手出现被攻击的判定，从而形成连续技；最让人惊讶的是居然连《街霸Ⅲ》的BLOCKING系统也没有放过。有这么多系统精华相结合，再加上操作方面感觉尚可，所以真正玩起来倒也不会觉得枯燥。游戏的练习模式做得不错，除了普通的练习外还有连续技的课题练习，而且在完成某一个角色的全部连技课题后，就会获得该角色的潜在奥义，也算是游戏中最大的隐藏要素了。



看到《双刃》不免让人想起意大利游戏公司NA.P.S.TEAM开发的动作游戏《激斗 ADVANCE：金太郎的复仇》，同样集合了同类作品的特点，借鉴了多部游戏的系统，实际效果还相当不错。只可惜《双刃》在画面音乐方面差得太多，不然也不失为一部能给人惊喜的FTG。

画面：5	音效：6	系统：7	手感：7	推荐度：6

致命格斗：死亡联盟

Mortal Kombat：Deadly Alliance

开发厂商 MIDWAY		发售日期 2002年11月22日	
游戏类型 FTG	游戏容量 128M		游戏人数 1～2人
对应周边 GBA专用通信对战线		记忆方式 自带记忆功能	



在“新世代”三大机种上推出的《致命格斗：死亡联盟》是系列3D化的第二作。MIDWAY五年磨一剑，令这部作品无论从画面、系统等各方面都有很大的提高，并吸收了同类作品中的优点，使游戏进步更为明显，因此在玩家中获得了不错的评价。只是这样的作品摆放到GBA平台上，很多问题也就显现了出来。

尽管使用了128M的大容量卡带，但由于硬件限制，使画面缩水十分严重，以GBA的机能来表现全3D的场景和人物实在是太牵强，在旋转缩放方面可能略强于《铁拳A》，但整体画面看上去有些邋遢，显得更加粗糙。音乐方面还说得过去，基本上是根据其他三机种版本背景音乐压缩重制的，杂音不太重。原先版本可以选用21个角色，而GBA版就一下子将阵容缩减到了12人；很有创意的3架构系统也变成了两种，只有在使用必杀技时才能使用武器，这使招式的数量大幅减少，这样算来，角色还不止减少了一半。本作取消了体现乐趣的冒险模式，在墓地模式中可以开启的隐藏要素也从676个骤减至120个，就连购买隐藏要素的货币也从6种变为了1种，这种比例的缩水将游戏的可玩度也榨得所剩无几。游戏

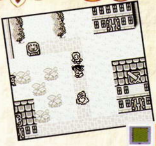






文：小超







流金岁月

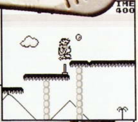
——GB游戏怀旧长廊 VOL.1

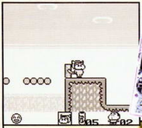




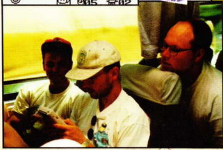
从1989年4月，任天堂发售第一台GAMEBOY便携式游戏机，到1998年11月GAMEBOY COLOR出现，黑白GB整整统领了掌机游戏市场10年！很多人惊讶，为什么一台只有8位CPU，黑白液晶显示屏，处理能力和表现能力都非常有限的掌机能存活这么长时间？只有浸淫于GAMEBOY多年的资深玩家才知道其中的奥妙：是游戏。对，正是靠着众多出色的游戏，GAMEBOY才能一路走来。小超从98年购入GAMEBOY，至今已有5个年头。其间，小超长大了，手中厚厚的GAMEBOY也换成了GAMEBOY ADVANCE SP。玩着声色俱佳的GBA游戏，不由想起曾经的厚GB的日子。游戏虽然是黑白的，但生活却是多彩的。回忆往事，感慨万千，特写下这篇文章，希望能勾起大家对往日的美好回忆，和大家一起怀念那段美好的时光。

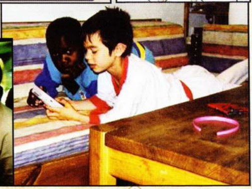














仅，《KOF》也真正在掌机上放射出光芒。

相信只要是玩到本作的人都会不由自主把它与前作相比较，那么《KOF EX2》到底取得了怎样的进步呢？就画面而言，本作有了较为明显的提升，背景中的远景和近景显得更有层次感，而且有些背景加入了活动效果，比如海洋馆的水波荡漾和沙漠中的风沙飘摇，跟街机版十分相似，另外，还加设了一个十分漂亮的原创场地。音乐和音效上的进步同样让人欣喜，背景音乐绝不再是原来那种单调的MIDI音乐，而是充满节奏感的金属乐，效果也比较让人满意。游戏中增加了大量语音，使用必杀技时的台词也不再偷工减料，而且每一局开头"《KOF》系列"招牌式语音——"ROUND 1 FIGHT"也得以回归。其实要说游戏最大的进步还是手感，与前作相比有了质的提升，制作者非常体贴地准备了多种按键模式以及指令简化输入、输入指令延迟等设定，操作上也不再有生涩的感觉，单从这一点就能看出厂商的诚意。可实际使用的角色为23人，"《KOF EX》系列"的原创角色也因此增加到了5人。角色的动作不再是那么生硬，招式的攻击判定也不像前作那样混乱不堪，基本上与街机版一样严谨，所以玩起来很有《KOF 2000》的感觉。其实只要试一试就知道，《KOF 2000》中大部分连续技在《KOF EX2》里面都能实现。游戏中的恶性BUG较少，除了拉尔夫比较容易消失。





《KOF EX2》在系统的革新方面也做了很多。首先是对战变成了3对3，援护系统也发生了改变（第2个出场的人物是第1个的援护，第3个是第2个的援护，第3个没有援护），配合援护，可以形成大量爽快的连续技，甚至可将对手一击必杀。在设定详细的练习模式中，玩家可以慢慢研究。游戏中还引入了评价和称号系统，在取得最高的"MASTER OROCHI"称号可以开启隐藏要素，要想让全角色获得最高称号可是个体力活啊！丰富的隐藏要素也的的确确使游戏的可玩性得到了不小的提升。



游戏的进步十分明显，但令人惊讶是游戏的容量却没有任何提升。这次的进步有很大一个程度上是与制作小组有关的。《KOF EX2》由原《KOF94》的制作小组监制，SNK原班人马的实力果然没有让我们失望。照此看来，GBA版的《KOF》以后应该还有提升的空间，或许到了明年的1月1日《KOF EX3》会给我们更大的惊喜。让我们拭目以待……

画面：8	音效：8	系统：8	手感：8	推荐度：9

GBA平台上主要的格斗游戏也就这么多，当然，还有一些其他意义上的格斗游戏，或者叫做"乱斗"游戏，比如《烈火之炎 THE GAME》、《RAVE 光与暗的大决战1、2》、《哥斯拉》等，不过它们应该属于ACT之列，所以不在此次的讨论范围之内。纵观现有的GBA格斗游戏，比较大的问题可能还是在于机能的限制，比如FTG中的重要分支3D格斗在GBA上很难有作为。而更重要的是掌机的操作特点无法适应正统FTG较高的操作要求，（要是GBA增加到6键，可能会稍好一点）玩家难以投入也是情有可原。另外，GBA格斗游戏移植成风，缺乏原创作品的支持也是其范围无法扩展的主要原因。不过，我们有理由相信，有这么多成功或失败的范本，掌机格斗游戏发展的脚步并不会就此停止，终有一天，用掌机也能实现如街机般的对战感觉。因为，即使是在便携时代，热血精神依然会存在。

中没有练习模式，也没有出招表，这样的设定显得很不体贴。在操作键位的设置上还算比较合理，而格斗游戏最重要的手感处理方面确不尽人意，手感生硬的老问题依然没有得到有效的解决。

如果有时间玩这样的一个严重缩水版，还不如直接玩三大主机的版本，因为那才是真正意义上的《致命格斗：死亡联盟》。

画面：6	音效：6	系统：5	手感：5	推荐度：5

K-1 口袋大奖赛 2

K-1 Pocket Grand Prix 2

开发厂商 KONAMI	发售日期 2002 年 11 月 28 日	
游戏类型 FTG	游戏容量 64M	游戏人数 1～2 人
对应周边 GBA 专用通信对战线	记忆方式 自带记忆功能	



KONAMI 在相隔 7 个月便推出了《K-1 口袋大奖赛》的续作实在是有些出人意料。不过从游戏本身来看，这并不是一款赶工的作品，游戏在很多方面都得到了改进。看来 GBA 平台的游戏开发果然是十分便利。



本作的容量扩大到了 64M，在画面和音乐上可以感觉到明显的进步，游戏中加入了几句颇有特色的人语解说，感觉十分热血。在游戏的界面上也进行了改进和修饰，看上去更舒服些。角色数增加到了 17 人，真人肖像的确很 COOL。虽然角色必杀技依然是两种，但所有的必杀技都加入了卡通化的演出效果，使角色间的区别更为明显。游戏的玩法和规则上没有太多的改变，但在基本系统方面有一定的改良，比较明显的是取消了气力槽，增加了普通技的性能设定，招式具有不同的击倒概率，强力的普通技有可能直接击倒对手。击倒概率更为明确化，所剩体力越少，被直接打飞的可能性越大。简便的操作并没有发生什么变化，手感相当不错，而且在连续技方面变得更为爽快，以普通技确定命中后取消必杀技来形成连技成为了制胜的法宝，毕竟每回合还是只能使用 4 次必杀技。游戏在战略性和技巧性上有所加强，电脑 AI 也更具挑战性。

游戏中除了保留了前作中所有的模式外，还新增了一个 EDIT 模式。在这个模式中，玩家可以培养自己的原创角色。在游戏通关后可以取得一定的点数，用这些点数可以增强角色的实力，并购入新的拳技、脚技或必杀技，所有的技巧种类在 100 种以上。正因为有这样一个适合掌机特性的育成模式的存在，《K-1 口袋大奖赛 2》在可重复性和趣味性方面就要比前作高了不止一个档次。





独特的系统，简单的操作，爽快的游戏节奏都使本作成为一款很有特色的游戏，有兴趣的玩家不妨一试。

画面：7	音效：7	系统：7	手感：7.5	推荐度：7

格斗之王 EX2 咆哮之血

King of Fighters EX2 Howling Blood

开发厂商 MMV	发售日期 2003 年 1 月 1 日	
游戏类型 FTG	游戏容量 64M	游戏人数 1～2 人
对应周边 GBA 专用通信对战线	记忆方式 自带记忆功能	



在前作招受到各方面如潮水般的恶评之后，时隔整整一年，也就是 2003 年的元旦，《格斗之王 EX2 咆哮之血》再度登场。可以说这一次 MMV 打了一个漂亮的翻身

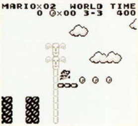
超级马里奥大陆

发售日：1989 年 4 月 21 日		售价：2500 日元
厂商：NINTENDO	类型:ACT	容量：512K



1989年随GAMEBOY同步发售的作品，以能随时随地玩《马里奥》为卖点。凭借当时FC版马里奥的巨大人气，直接刺激了市场消费，和《俄罗斯方块》一起为GAMEBOY的前期普及立下了汗马功劳。故事方面仍旧是非常老套的马里奥拯救碧奇公主，不过这次对手由库巴国王变成了外星宇宙怪人。GB版的《马里奥》基本继承了FC一代的系统，包括用脚踩死敌人、吃蘑菇长大等等，接触过该系列的人可以很容易上手。游戏总共有12个关卡，共分4个世界。每个世界的风格习然不同，给人印象最深的是诡异的金字塔关卡以及最后的马里奥开着飞碟追击敌人的射击关卡。





说来也巧，这也是小超第一个接触的GB游戏，不过那时已经到了1998年（汗……）。即使在那个年代，能在掌机上见到《马里奥》也是非常的吃惊！之前玩过的，是"俄罗斯方块机"或者一些类似GAME & WATCH的手掌机，都是一些非常简单的游戏。直到有一天，看到邻班的孩子捧着一台厚厚的白白的东东，过去一看，竟然是《马里奥》！当时的惊讶之情，至今难以忘却。原来掌机可以玩动作游戏的，而且画面还可以这么好！最弄不明白的是，液晶屏怎么可以显示那么复杂的图像？感觉真是高科技啊！（笑）话说回来，这个游戏的操作感很恶劣，马里奥的动作生硬，最好的一次，小超只打到WORLD 1的关底。

LIKY：晕！你的水平也真够差的，还埋怨操作杆恶劣？当年我跟我们寝室的哥们把它当作最佳休闲游戏，没事就穿一遍，每次不到半个小时而已。

SAGA 3 时空的霸者

发售日：1991 年 12 月 13 日		售价：4900 日元
厂商：SQUARE	类型:RPG	容量：2M



"《沙加 魔界塔士》系列"的三部曲的最后一部，同时也是史克威尔在GB上的最后一款游戏。非常正统的RPG，故事带有科幻色彩，以过去、现在和未来为舞台，主人公奔波于三个时空中。良好的故事性及成熟的系统注定了这款游戏的成功。

其实老史在GB上的"《SAGA》系列"3款作品都非常经典，第一作更是开创了掌机RPG游戏的先河，当时就以能随时随玩的RPG为卖点。其中又以二代口碑最好。但小超却对《SAGA3》情有独钟，因为它是我接触的第一个GB RPG！玩过《马里奥》后，小超就非常渴望有一台GB机。攒啊攒，98年4月的时候，小超终于以580元的高价，捧回了一台厚GB和一盘6合1的卡带。这盘卡带中，最引小超注目的就是《SAGA3》。卡带中的《SAGA3》是英文版，英文版中的"《SAGA》系列"都叫"FINAL FANTASY"的。于是小超就误认为是《最终幻想》的掌机版。游戏杂志都在吹





“《FF》系列”有多经典，小超和朋友就以能玩到“《最终幻想》系列”而自豪。玩这款游戏还有一个小小的目的：锻炼一下英文能力。游戏中的E文都比较简单，偶然遇到的生疏词查一下字典。就这样，一路摸索最后竟然通关了，总共用了近40小时。以后玩RPG，很难找到当初玩《SAGA3》的执着劲了。



LIKY：《SAGA3》的确经典，老史的功力非同一般，因为当初LIKY玩的也是英文版，对剧情也了解了不少，虽然现在已记不太清了，但当时的确玩得非常投入，独自摸索着就将游戏爆机了。后期得到飞空艇感觉极爽，到处飞，而后期组合出的那些强力魔法，华丽的表现效果（当然是就当时而言）也让我看得热血沸腾。

热斗 96格斗之王

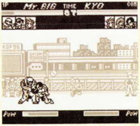
发售日：1997年8月8日		售价：3980日元
厂商：TAKARA	类型:FTG	容量：4M



GAMEBOY上最火爆的格斗游戏。因为前作《热斗95格斗之王》热销异常，TAKARA又再接再励，以SNK著名的《格斗之王96》为蓝本，推出了黑白GB版的《热斗 96格斗之王》。从16位的街机移植到8位的黑白掌机，画面缩水是不可避免的。但那种格斗游戏独有的爽快感不仅被保留，而且被大大加强。出场人物共计18人，包括当时街机版非常火爆的八神、草稚等人气角色。人物的特技和必杀技也被完美保留下来，这是GB版最具亮点的地方。很多人因此沉迷于连续技的疯狂练习中。



小超接触这个游戏完全是受朋友的影响。当时在全国，《格斗之王》正是最热的时候，很多孩子都去街机厅搓招。小超的好友胖子是不折不扣的SNK FANS，购入掌机版的《格斗之王》是理所当然，但小超的GB就遭殃了，当时听着他哗哗按键的声音，心里真像揣了只小兔子（笑）。这个游戏吸引小超的地方在于操作简单。街机上怎么也发不出来的必杀，GB上一转就出来了。用八神狂K敌人几十下的确很爽。小超还有一个很惨的遭遇。去游戏店买《热斗 96格斗之王》，没想到捧回的却是《热斗 95格之斗王》，JS把标题画面改了，不过后来还是玩到了。顺便一说，因为是97年的游戏，所以支持SUPER GAMEBOY彩色模式。后来小超用模拟器，发现画面的确很靓啊，特别是开头和选人的画面。







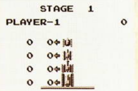
LIKY：这个游戏实在是太经典了，原来在大学寝室这是最热门的对战游戏，LIKY经常和人对战到11点寝室熄灯。我记得最清楚的就是有个家伙创出一招独门功夫，选不知火舞，找机会靠近对手后狂按下蹲轻脚，5下就把人打晕，呵呵，不过我总是用大门五郎的版边无限出云投来对付他……现在回想起来，当年的日子真是温馨啊。

战斗都市 BATTLE CITY

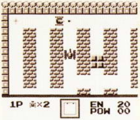
发售日：91 年 8 月 9 日		售价：3090 日元
厂商：NOVA	类型:PUZ	容量：256K



一提到《BATTLE CITY》的名字，可能很多人都摸不清头脑。但一说到FC上的《坦克》，相信大家就有印象了吧。操纵坦克一边利用砖墙之间的空隙来打击敌人，一边保护自己的城堡。规则简单，但玩起来却让人手忙脚乱的游戏。



最先发现这款游戏是从一盘25合一的低K卡上，试玩了一下，发现这款游戏无论操作方法、游戏场景甚至音乐都像极了FC版的《坦克》。因为小超的老爸特别喜欢这款游戏，未加考虑就买下了。当年很多游戏都以合卡的形式出现，单卡游戏非常少见。很多次只是因为其中的1、2个游戏而买下整盘卡带。买回后，小超很快就后悔了。每天下午都要和老爸抢ＧＢ玩，最后的结局是：老爸以严厉的口吻命令俺去做HOMEWORK！最难忘的是和老爸比赛，我打一盘，老爸打一盘，看谁的碉堡先被轰掉！真是其乐融融啊！（沉浸中……）



在游戏中发现！！鸡蛋仔

发售日：97 年 6 月 27 日		售价：4286 日元
厂商：BANDAI	类型:SLG	容量：4M

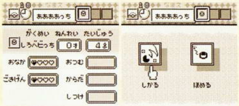


风靡世界的电子宠物鸡，被BANDAI搬上了GAMEBOY的舞台。相比电子宠物鸡，GB版的画面和系统都增强了很多。再加上GB本身的便携性，游戏疯卖，后来BANDAI又接连出了2个续作，赚足了钞票。



记得97年的时候，全国都在电子宠物鸡的包围之下。大街小巷可以看到很多孩子手里攥着一个圆圆的东东。当时的说法是这东东可以培养孩子的爱心？汗，印象中，国内孩子的娱乐玩具只有和教育扯上一点关系才能卖的红火。小超当然也随波逐流买了一个。但养来养去小鸡都一个模样（盗版玩具的缘故吧 -_-），很快便失去了兴趣。购入GB后，从某杂志上看到这款游戏的介绍。立刻玩心涌动，最后终于弄到一盘卡。相比以前玩的盗版宠物鸡，GB的这款游戏无疑更有吸引力。同时可以饲养3只鸡，游戏中的时间又过得很快。经常是忙得一塌糊涂，喂完这个又要陪那个去玩。当看到自己饲养的小鸡在选美大赛中获胜，并被外星飞碟接走时，那种成就感……从这个游戏中，小超真的体会到一点父母养育孩子的不易，莫非游戏确实有寓教于乐的功能？





LIKY：记得LIKY当初玩这个游戏的时候正赶上大学精工实习，于是在实习车间里一边挫零件一边养鸡（笑）。什么香肠嘴鸡，小蛇鸡都养出来过，就是没养出一只正常一点的……

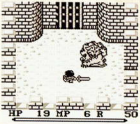
圣剑传说

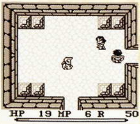
发售日：1991 年 6 月 28 日		售价：4800 日元
厂商：SQUARE	类型:A RPG	容量：2M

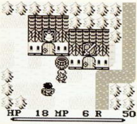


史克威尔的知名A · RPG《圣剑传说》第一作，以后老史又在超任和PS上分别制作了2、3、4作，《圣剑传说》和《塞尔达传说》一起成为A · RPG的代名词！本系列的故事几乎都一样：为了保护MANA之树、防止世界被邪恶侵占，男主角向恶魔发起进攻！游戏中的武器升级以及伙伴协作系统开创了此类游戏的先河。

这是小超玩的第一个动作RPG游戏。大概因为以前喜欢玩ACT的缘故，刚上手，就对游戏方式非常喜欢，所以毫不犹豫地买下卡带。游戏中有很多的解秘要素，让小超又爱又恨。特别是很多迷题需要武器以及魔法的配合解决！比如用篙头敲开墙壁、用魔法把敌人变成雪人再去压开关等等。现在觉得很简单的迷题，当时因为初次接触，感觉很BT！小超买的是合卡，卡带有个毛病，只要一玩第一个游戏，所有游戏记录都会丢失！在小超玩到最后迷宫时，GB借给同学玩。虽然事先千叮咛万嘱咐，但不幸的事情







还是发生了！凄惨啊！至今，都没看到过《圣剑》的结局。还是等GBA复刻版吧！

LIKY：《圣剑》的结局LIKY至今都印象深刻，在玛娜之树下，女主角为了继承玛娜一族的宿命而要继续守卫玛娜之树，最后与男主角凄惨地分离，很伤感的一幕。说起来《圣剑》的谜题还是很有难度的，如果不懂日文可以说根本玩不下去，还记得那个需要绕8字行走的两棵树吗？不看攻略谁知道？

三国志

发售日：1992 年 9 月 30 日		售价：6800 日元
厂商：KOEI	类型:RPG	容量：2M



以三国为背景的策略类游戏，而且是光荣出的原汁原味的三国游戏哦！这可能是第一个中文游戏了，又因为是三国的关系，在国内玩家中的普及率很高！



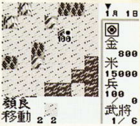


一天早晨，同学兴冲冲的告诉我，在游戏店看到一盘中文GB卡。GB上蝌蚪文、英文见多了，还真不知道GB能显示汉字（以为显示汉字是很复杂的技术呢！）。中午没吃饭，就跑去游戏店了，原来是《三国志》。插上卡带，一看是我不喜欢的SLG游戏，有些失望。但进入游戏后，满屏的整齐的汉字，着实让我吃了一惊！游戏汉化的非常好，游戏菜单、武将资料全都是中文的！中文的缘故，还是买下来。回家后，坚持玩了几个小时，实在忍受不了漫长的游戏过程和粗劣的战斗，就扔在一边了。

LIKY：GB《三国志》LIKY接触很早，当时是从同学那里借过来玩的



（自己那时候还没钱买GB呢！），我还记得同学那个厚GB还是个国内组合货，没有通信接口，灰度调节在主机上部（汗）。当时见到这个《三国志》简直惊为天人，因为看里面的人物头像跟电脑版《三国志》的一模一样，觉得光荣在GB上也能做出这种精美效果实在是了不起，再加上指令全部是中文（我当时玩的还是日文版）更让我觉得亲切，于是一玩就停不下来了，连续爆机数遍仍意犹未尽。感觉游戏里面的配乐也是相当经典，百听不厌。倒霉的是，一个星期后那个GB突然不出声音了，我还给同学时都不知道怎么开口，幸好那哥们大度得很：“算了、算了，没什么，这机器本来质量就很差……”唉！真感动啊。



蜡笔小新 4

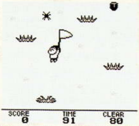
发售日：1994 年 8 月 26 日		售价：3800 日元
厂商：BANDAI	类型:ACT	容量：1M

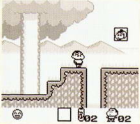


GB上蜡笔小新系列游戏的第四部。游戏画面风格清新，变身系统以及迷你游戏让人印象深刻。

买了GB后玩过很多动作游戏，《魂斗罗》、《双截龙》等。大概因为FC上同名作品都非常优秀的缘故，总喜欢拿以前的眼光比照，从而得出GB上的动作游戏都不怎么好玩的结论。后来遇到《蜡笔小新4》，让我认识到GB上也有非常棒的ACT游戏。游戏中的小新就是蹦蹦跳跳的踩人，没有什么技巧。但小新可以变身成为小蜜蜂、小猫等等，这点让我觉得很新鲜。游戏中的3个迷你游戏也很耐玩，有段时期，闷了就拿出GB玩玩小新的抓虫游戏打发时光。

LIKY：游戏很轻松、很休闲。抓虫有趣，与小白比跳远也很有趣。记得后来出了一款GB版《超级马里奥大陆4》，完全就是以《蜡笔小新4》为原型做的，换了个主角，换了敌人，游戏中的背景、音乐全都没有变，令人发指。





吞食天地

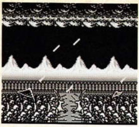
发售日：94 年 4 月 24 日		售价：4600 日元
厂商：CAPCOM	类型:RPG	容量：4M



以三国为背景的角色扮演游戏。玩家要操作刘、关、张去光复汉室江山。后来被盗版商汉化，并取名叫《三国英雄传》。三国的剧情又是中文的，有GB的人应该几乎都玩过吧？

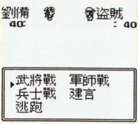
小超买这个游戏完全是冲着《吞食天地》名气买的！FC版的《吞食天地3》（就是《吞食天地2 诸葛孔明传》的汉化版）小超玩了3遍！最喜欢的还是剧情，游戏过程有种改变历史的感觉！当时还非常迷街机版的《三国志2》，所以一看到本宫广志画的三国人物头像就特别亲切。买回家，觉得不是那么回事了。首先是画面大幅缩水，战斗中只能3个人出战，阵型也被取消了。剧情也大幅缩水，玩到最后，





以前的城要一个一个再攻破一次。怀疑卡普空在故意拉长剧情。还有那个卖毒草得6万元以及士兵加到最大的秘技，让整个游戏没有任何难度，小超用十多个小时就破关了。完全没有玩FC版《吞食天地》的感觉。

LIKY：LIKY接触最早的两款GB游戏，一个是《幽游白书》一代，一个就是这个《吞食天地》，所以对《吞食天地》印象最为深刻。当时刚上高中，从一个同学那里借来了GB和《幽游白书》、《吞食天地》（都是刚从日本带回来的原装货），我也是第一次见到GB这玩意，神奇啊！（汗）立马开始玩《吞食天地》，虽然当时不会日语，RPG游戏也没玩过几个，但是凭借自己的钻研精神（笑），一路玩起来还算顺利，也越玩越有味道，但是很快麻烦来了，玩到"三顾茅庐"的那一段怎么都过不去了，来回转遍了，就是被困在那个区域出不去。（相信大家也记得，游戏中"三顾茅庐"那个变态的设定——按住A键不放走进一棵树中间，当时谁知道啊。）当时还以为前面漏过了某些剧情，于是又重头再玩，到了那里还是过不去，于是又重头开始……最后同学将机器和卡带要回去了，我也没能解开那个谜。这个难题当时困住了我们周围一圈人，尤其搞笑的是一段时间后我又拿到机器和卡，开机一看吓一跳，刘关张3人等级都被练满了，关羽张飞都是999的HP，但还是困在那里没有出去……



当然，后来这个谜还是被解开了，游戏顺利地爆机，再后来我也有了自己的GB和《吞食天地》，再后来又买了中文版，但每次玩到"三顾茅庐"那里我都会回想起当初那段痛苦的经历。

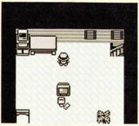
口袋妖怪 红·绿

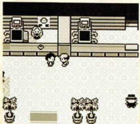
发售日：1996年2月27日		售价：6800日元
厂商：NINTENDO	类型:RPG	容量：4M



拯救了GAMEBOY甚至任天堂的游戏，正是由于它的热卖，才使老任在N64屡屡落败的情况下仍保持较高的利润，GB才没有过早地退出历史舞台。口袋妖怪可以说是游戏史上的一个奇迹。游戏中，玩家要收集150种口袋妖怪，并向最强口袋妖怪训练家发起挑战。新鲜的RPG＋育成＋交换的游戏方式让很多人眼前一亮。

这也是小超接触比较早的GB游戏。随机买厚GB配的6合1卡，其中就有《口袋妖怪 绿》。因为是日文的，一点看不懂。其余5个游戏都研究得差不多了，我才开始玩。当时，本地电视台还没有播放《口袋》的动画片。所以压根不知《口袋》是多牛X的游戏，只当一个普通的RPG玩的。初感觉这个游戏怪怪的，不像普通的RPG，人物不参战，怪物参战。费了近5个小时的功夫，小超才研究出如何收集妖怪。收集到第一个妖怪战斗，才嚼出这个游戏的味道来！原来是以收集为主的游戏呀！听说邻班有个孩子也在玩同样的游戏。为了和他交换怪兽，我特别买了通讯线和他套近乎。再后来我们两个互相交换游戏，经常联机对打，成为了非常好的朋友。每当听到口袋那熟悉的音乐，就想起了当年的玩友，唏嘘ING～。





LIKY：《口袋妖怪》的风潮在当时的确是炒得挺火的，当时LIKY做梦都想玩玩这款神奇的游戏，可惜没钱买（穷啊），不过很快与一个朋友交换卡带弄到一盘，终于得偿所愿，然后一顿猛玩。虽然后来红绿蓝三个版本都玩过，但从来没有收集齐过150个妖怪，呵呵……

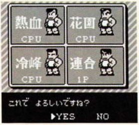
热血新记录 处处夺金牌

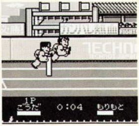
发售日：1993年7月16日		售价：3800日元
厂商：TECHNOS	类型:SPG	容量：2M



非常知名的热血系列在黑白GB上知名的一作。国夫君要向400米短跑、跳高、撑高、扔铁饼、柔道五项全能进行挑战，获取最后的金牌。游戏遵循系列一贯的搞笑风格，操作也非常简单，是一款不错的小品游戏。

小超一直是FC上热血系列的忠实FANS，买了GB后一直狂寻热血游戏。直到有一天，看到了一盘热血5合一的卡带，内有《热血足球》、《热血物语》等5个GAME！犹如发现了瑰宝一样，立刻捧回家。多年后的今天，当我向EZFLASH烧录游戏时，特别怀念当初经常跑游戏店，发现一个好游戏马上买下来的兴奋劲！5个游戏中，我最喜欢的还是《热血新记录》，五个比赛相当于五个游戏，每个都值得仔细揣摩。GB的画面相比FC，除了不是彩色外，人物依旧可爱。国夫君被铁饼砸到泥里双脚朝上还有跑步时被铁钉扎到脚等等的类似搞笑镜头，经常搞得我和朋友哈哈大笑。SFC以后，TECHNOS就没再出过热血游戏。多希望能在GBA上和国夫君再次相聚啊。





LIKY：扔链球最搞笑，经常会看到人会被铁球带着飞起来，把人笑晕。

灌篮高手 2

发售日：1995年3月17日		售价：3980日元
厂商：BANDAI	类型:SPG	容量：4M



以广受欢迎的《灌篮高手》漫画改编的游戏。因为是第二作，制作上成熟了很多。充分运用了GB的机能，包括开头动画以及游戏中不断切换的人物特写都可以让人深刻感受到原作的魅力！

爱屋及乌，小超因为《灌篮高手》的动画片而喜欢这部游戏。遍寻游戏店，N次失望以后，决定通过邮购来抚慰自己受伤的心灵！被好友劝了N次后，还是将50元钱寄给了北京某家游戏店。又是N天的等待，然后经过N次电话询问，对方告知货已发出。最后终于收到了游戏卡，而且除了卡带外，卡盒、外包装都没有。当时朋友的解释是为了减轻重量。这时距我汇款已经有一个半月了，从此我对邮购心灰意冷。还好，游戏并没有让我失望。至今我都认为《灌篮高手2》是GB上画面和操作性最好的游戏之一。在投篮、一对一对抗时，游戏会切换到特写画面，可以很清楚地看到樱木花道灌篮的镜头。很有魄力，有种看动画片的感觉。能在GB上看到这种画面，足够了！



LIKY：《灌篮高手》的动画相信LIKY也喜欢，而且早先还看过漫画，所以对这款游戏也非常喜欢，不过当时在寝室这款游戏经常被同学抢去玩。(-_-b)

每写一个游戏，都会勾起小超一段温馨的回忆。非常庆幸，我在学生时代能结交GAMEBOY这样一位朋友，使我快乐，让我幸福。希望下次能有机会继续和大家一起怀旧！文中所写的游戏年代都非常久远，搜集资料非常不易。小超在这里特别感谢GBMAD(http://www.gbmad.com)小组的同志们，感谢你们的帮助！

LIKY注：一段流金岁月，勾起了LIKY当年那些美好回忆，使我不自觉地参与到文中。如果你也有这样的感觉，有这样的冲动，不如来信给我们，一起参与到“GB怀旧长廊”中，来讲述你们自己的故事。

文：Hongkong

怀旧游戏大家谈

激情燃烧的流金岁月
——玩《雷光战士2》的日子



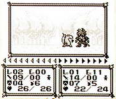
《雷光战士2小勇士》是1992年由德间书店在GB上发售的战棋类SLG，不过我直到1998年才玩上。1997年才购入GB的我，身为纯粹的掌机玩家（说白了就是除了GB什么次世代主机也没有的穷人）的我经过一年时间，已经把《塞尔达》、《沙加》、《口袋妖怪》等等GB上的经典都玩遍了，闲极无聊才在一盘15合1的GB合卡里注意到它，当看到一只鸡和一只老鼠斗架的有趣战斗画面时，立刻就被吸引住了。"动物版的机器人大战"——这是我刚接触《雷光战士2》时给它下的简单评论，因为那时我只玩过《第二次机器人大战G》一款战棋游戏。实际上和GB上那些知名厂商的知名作品相比，《雷光战士2》确实没多大名气，不过就像普通老百姓家同样会养出漂亮端庄的女儿一样，不太出名的《雷光战士2》也绝对称得上是一款极其优秀的作品。

游戏的剧情和角色设定得相当出色，主角叫利姆，和他并肩战斗的还有个格斗家"奶牛"哞哞（哞哞是它的名字的音译，称之为奶牛是因为它身上的花纹，不过身材上来看这家伙可是个壮汉哦），以及兔子、鸡等等"魔兽"，随着游戏进行，拯救出来的魔兽也越来越多，但每次只能派7名战士出战。不过即便如此也不会出现板凳角色，因为所有的魔兽（除了那只奶牛）都可以进行合体，而且越合体越强大，最终可以合成会发射鱼雷的超级变态鱼或长颈鹿。多达70多种的怪兽成为仲间、合成新的怪兽成为了本款游戏让人中毒的关键之一，而游戏中期发生的我方角色斯卡休叛变的精彩事件更让剧情跌宕起伏——想当初看到辛苦培养的斯卡休居然把宝物抢走还把主角打倒，那感觉真是震惊加懊悔，之后斯卡休和他的同伙——一只强悍的会百裂拳的野牛就成了干扰我方的障碍。经过重重战斗，最后在一个角斗场里，主角利姆与叛变者斯卡休剑与剑的对决、我方格斗家奶牛与敌方格斗家野牛拳与拳（为什么不是角与角呢）的对抗终于了结了这场宿命。胜利后夺回了宝物的主角带着他的魔兽们终于可以专心地去"勇者斗恶龙"了——哎，老套的结局，难怪现在游戏里龙这种BOSS这么少，大概在那时已经被无数游戏里的无数勇者给杀的差不多绝种了。(^-^)

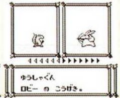


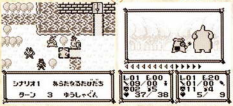
该游戏最大的特色就是精彩的战斗画面，很多角色都有两三种必杀技随机出现，有些必杀技还相当搞笑甚至变态。比如大巨人的必杀技"地震"，无论多高等级面对多菜的对手也只会蹭掉对手1点HP，但有一定几率可以把对手给一击必杀，简直是战棋游戏历史上最变态的角色；还有奶牛，不仅会普通的拳术，还会使出经典的"波动拳"，而到了后期，身经百战的奶牛居然悟出了20世纪末最强的必杀——升龙拳！错了错了，应该是"升牛拳"（汗）。作为GB早期的战棋游戏，

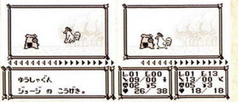












有如此丰富动作的战斗画面是相当罕见的，不仅如此，战斗画面中那精美的背景也让人眼前一亮。可以说，从战斗画面上看，92年诞生的《雷光战士2》完全超越了96年出品的《第二次机器人大战G》。战斗画面精彩，地图画面也非常不错，圆嘟嘟的树，波光粼粼的小河加上那些可爱的魔兽（实际就是动物），给人一种非常清新明朗的感觉，对着角色按下A键还能清楚地了解角色的移动范围在当时来说也是非常体贴的设定。

战略战术可以说战棋类游戏的灵魂，而《雷光战士2》中战略之重要性可以和《大战略》相提并论。因为《雷光战士2》中的角色即使再强悍如果孤身深入敌群也会陷入“虎入狼群”的窘境。作为早期作品，没有属性相克也没有什么专用的防护道具（比如《烈火之剑》中给天马飞龙抵御弓箭的道具），因此本作里也就没有绝对的无敌了，简单的设定反倒加重了游戏的战略要素的地位，中期后期一出来面对敌方角色潮水般的汹涌攻势，如何根据角色的特征以及强弱程度摆下合适的阵型，既可以顶住强大的攻势又保证低等级的角色成长，成了此游戏的一大魅力，当然也颇费脑筋的；当顶住敌人的攻势后，我方很多战士也挂了伤，那么指挥队伍从敌群中抢夺回复HP的魔法阵又成了战斗中第二个惊心动魄的战役，因为稍有迟缓，魔法阵就会被敌方的重伤角色给占据，如果这时与之战斗只能使魔法阵遭到破坏，得不偿失，只有与恢复体力后精力满点的敌人继续负伤作战，直到夺取魔法阵、然后继续迎击下一拨敌人的强大攻势、前进并继续夺取下一个魔法阵作为据点，最后让我方强大的角色对更加强大的BOSS轮流蹭血并回复打车轮战。过了中期的每一关的战斗都环环相扣，让人紧张的上不来气。不过这不等于游戏难度高，整体上来说游戏本身还是比较简单的，即便是当年身为战棋游戏新手的本人也能在没有攻略的情况下轻松上手——关键是游戏给玩家的感觉实在是太恰到好处了。游戏难易度与玩家接受度之间的平衡，一直是游戏制作者苦苦追求的，可是《雷光战士2》做到了，让玩家在费尽脑筋实际上是轻松地过关后，会对自己赞叹：“啊，我真厉害，居然打胜了这么头疼的战役，我真是指挥人才……”另外值得一提的是本游戏的S/L，《雷光战士2》和《火焰之纹章》系列一样是即时存档，但不同的是，如果角色因为HP少被挂掉或被干脆因为运气不好被秒杀时，按下复位重新开始后，你的角色就有可能躲过一劫，不说被秒杀的出现率很低，就是你那HP极少的角色，在重新开始后也有可能被敌人忽视，即使被盯住不放，重复S/L几次也会使敌人的攻击落空——你可以说敌人IQ低、也可以说这样做有无赖嫌疑，但对于那些要求完美的休闲派玩家来说，这个设定实在是太体贴人了。

《雷光战士2》是我接触到的第二个战棋游戏，但是它让我对战棋游戏产生了极大兴趣，最终成了现在的战棋游戏的超级FAN，在《雷光战士2》中总结出的战略战术经验，使我在后来即使初次面对新的《机战》、《火焰之纹章》和《大战略》等等的白金级战棋游戏的系列作品，也会轻松上手并努力挖掘其中的乐趣，带给我的诸如以退为进等等的思维甚至应用到了后来的学习工作社交等现实生活中。“《雷光战士》系列”不论以后推出续作再续辉煌还是就此消失，对于我——一个因为它的精彩而认同战棋游戏这个美妙世界的战棋游戏迷来说，即使玩过《机战》、《纹章》等等的GBA战棋精品，《雷光战士2》在我心中的地位也永远不会失落，因为它是我游戏生涯的一个重要里程碑。



在此感谢LIKY，让我借《掌机王》一席之地来重温那段《雷光战士2》带给我的那段难以磨灭的激情燃烧的流金岁月。

文：LIKY

有趣的古董周边——口袋相机

前面说完了古董游戏，我们再来说说古董周边吧。这次给大家介绍的是任天堂在1998年针对GAMEBOY而推出的一款极具创意的周边——口袋相机（POCKET CAMERA），这款周边是一个带有摄像头的卡带，插在GB上便可以进行拍照。其实它不光具有拍照的功能，卡带内部还内置了一些小游戏以及图片编辑功能，玩起来乐趣多多。



为什么LIKY会突然想起给大家介绍这款周边呢？其实是因为前一段时间LIKY逛游戏店时意外地见到它的身影，简直惊为天人（笑），二话不说便将之入手。想当初这玩意在国内如大熊猫一般珍贵，价格高居四五百不下（官方售价为5800日元），LIKY一直都是只闻其名不见其身，没想到今天意外入手，真是踏破铁鞋无觅处，得来全不费功夫。而且——我只花了——50元，哈哈哈……



▲与口袋相机一同推出的口袋打印机。

好了，言归正传。这个POCKET CAMERA是1998年2月21日推出的，一同推出的还有POCKET PRINTER，即口袋打印机。口袋打印机可以利用通信线与GB相连，然后将口袋相机照出来的相片打印出来，从而获得更多的乐趣，所以说这两件周边配合起来才是“王道”，可惜LIKY现在只有一个，不过以后有机会一定要把另一个搞到手，嘿嘿！（语气好邪恶啊）



彩色的GBC是1998年10月才发售的，所以2月推出的口袋相机也只能显示黑白颜





色，照出来的相片当然也是黑白的，给大家看一张我随便拍的，还可以吧！什么？你想吐？拜托，给点面子行不行，不要要求太高了，你想想，GAMEBOY 的解析度是 160 × 144，这就表示口袋相机的有效像素只有2.3万……汗！也的确低了点。不过，我要告诉你们，口袋相机可不光只会拍照哦，它还有许多奇妙的功能让你能感受到它的乐趣。

编辑相片

拍出来的相片可以立刻在GB上进行编辑，这是口袋相机一个最方便的功能。比如你可以拿着画笔在相片上乱涂乱画，给头像加个黑眼圈，或写两行字什么的。编辑菜单中给大家准备6种不同粗度的画笔，满足你不同的涂改要求。不过，用画笔乱涂乱画还不是最有趣的地方，任天堂在编辑菜单中给大家准备了许多有趣的素材，比如大眼睛、小嘴巴、蒜头鼻、狐狸耳朵、兔子门牙什么的一大堆，你可以将它们直接贴在自己的相片上，最后做出来的效果绝对会让你笑得打跌。



▲看看我们漂亮的美编MM成什么样子了。



▲菜单中有许多现成的素材可供选择。



▲刚被打了一顿的黑社会老大。



▲像不像猫女郎？



▲嘴里露出了一颗金牙。



▲素材中有许多口袋妖怪的造型哦！

迷你游戏

迷你游戏可是口袋相机里最有趣的一个功能，因为它可以将你拍摄的头像直接放入到游戏中去，让你扮演游戏中的角色，当看着自己的头像不断在游戏中变化，一起互动，感觉真是前所未有的有趣。迷你游戏共有4个，每个都能让自己参与。

SPACE FEVER

一个纵版射击游戏，你的头像会作为BOSS在中途出现，看你能否干掉“自己”吧！



▲被打中了还笑得这么开心！大家来猜这个BT是谁？可不是我LIKY哦。

接球

自己变成了杂耍的演员，不要让球掉下来了。



▶这个家伙是游戏中自带的一个头像。

节奏DJ

扮演一名DJ，根据节奏来按键，这个游戏LIKY还没有玩出什么乐趣。



▶这个头像也是游戏中自带的，当然你也可以换成自己的。

RUN！RUN！RUN！

这个游戏可就有趣多了，你要参加一场跨栏比赛，你的对手一个是田鼠，一个是小鸟，你需要不断连打A键来加速，中途按"上"来跨栏，比赛可是很激烈的哦。



▲美编MM加油加油！

新的互动娱乐概念

利用摄像头来进一步创造玩家和游戏的互动的确是今后游戏一个极具潜力的发展方向，游戏的乐趣会因为玩家更多的参与而成倍的提升。在今年E3上我们见识了索尼的EYE TOY系统，它同样是一个利用摄像头来达到人机互动的PS2周边，当台上的平井一夫和Richard Marks博士快乐地向大家演示这个全新娱乐概念的时候，台下的观众们不时爆发出阵阵热烈的掌声，大家均对该系统表现出极大的兴趣，我们不难看出，这一全新的互动概念将会给传统的游戏方式带来巨大革命，玩家参与游戏的方式不再局限于用手柄来操纵游戏中的人物，我们要真正地加入到游戏中去，使自己真正地成为游戏的主角。而今天索尼所展示的这个新概念，其实它的雏形早在5年前就由任天堂在他的口袋相机中带给我们了。



▲平井一夫和Richard Marks博士向大家展示EYE TOY的擦玻璃游戏。

作为GB后续机的GBA发售已经超过两年，相信有不少玩家期待着在它上面出现一个功能和机能大大超过旧POCKET CAMERA的新口袋相机，它的拍摄效果一定会更优秀，它的游戏也一定会更好玩。在今年的E3展上我们终于看到了类似概念的产品，这便是充分利用GBA、NGC、摄像头3者之间联动的新类型游戏——《初次登场》(STAGE DEBUT)。玩这款游戏时，玩家首先要给GBA插上一款专用的摄像头卡带，这时GBA就变成一款数码相机，然后用它拍下玩家及对手的照片，再通过联机线将这些图像传送到NGC上，之后以这些照片中所拍到的人物为头像的角色就会在游戏中登场了。可见，任天堂已经将"口袋相机"的理念进一步延伸了。相信今后这种利用摄像头来进行互动的游戏也会越来越多，玩家也会在这种新概念的互动体会中找到更新鲜、更刺激的感觉。



▲对应《初次登场》游戏的GBA相机。



▲《初次登场》的游戏画面，可以看到任天堂的两任社长在游戏中"献身"。

文：游戏方舟

让你的VBA更漂亮

——VBA专用SKIN制作教学

GBA模拟器的老大VisualBoyAdvance自从1.5版以后有了一个最新最酷的功能，就是可以更换个性皮肤。现在网上也有很多DIY出来的皮肤下载了。那么，大家想不想自己也做一个呢？DIYer的信条就是一切靠自己。OK！跟我一起做VBA专用SKIN吧！

做SKIN需要一点图片制作的知识，掌握一点Photoshop或者Fireworks的基础知识。如果你是高手，那么做SKIN简直是易如反掌。如果您还没有学会此类软件。那么看看下文也是有好处的。

所需工具：PhotoShop或者Fireworks

图片转换工具RegionCreat（下载地址：http://www.game-ark.com/down/tool/RegionCreat.rar）

VBA-SKIN制作的原理是：用一张图片作为VBA的背景，然后定位X、Y坐标显示游戏画面，就这么简单。让我们用个实际例子来讲解吧。



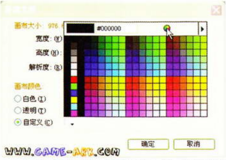
看，这就是从我桌面抓图的一部分，模拟器正在运行的是我完美通关的游戏——《瓦里奥制造》。这个SKIN酷吗？现在我就来一步一步的教大家怎么做吧。

第一步。打开你的Photoshop或者Fireworks。本文以Fireworks为例，会用这两个软件的都知道，这两个软件很多地方都可以共通。其实方法很简单。我只要说完一个软件制作的方法，你自然就会用其它软件把它做出来。

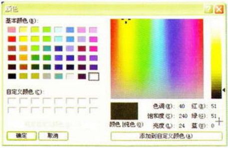
选择“文件－新建”，然后新建一个宽度与高度都是500的图片，画布颜色选择自定义。（如下图）



点击上图所示，选择自定义画布颜色，如下图，再点图示位置。



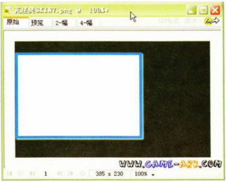
点击后进入下图。在左下红、绿、蓝处分别输入51、51、0。（如下图）



上面写那么多也就是说，将画布颜色自定义

为红（R）：51，绿（G）：51，蓝（B）：0。为什么要这样做？在后面告诉大家。好了。现在开始涂鸦吧。

第一步。画一个240X160大小的白色方框。再画一个比其略大的蓝色方框，放到白方框后面。如下图。



第二步：加上可爱的瓦里奥人物、标志等等。见下图（细部处理属个人经验。多练多学。在此就不讲述了）



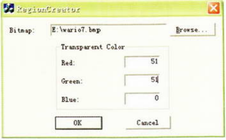




好了，现在使用裁剪工具。将画面多余部分剪掉。（上图其实已经被我剪了）好，图片这一关就OK了。将其保存为BMP图像(Fireworks转存为GIF图像后，再打开图片另存为BMP图像即可)。我现在将这个图片保存为wario7.bmp。

OK，我们已经得到图片了，可以把图片制作软件关掉了，现在打开图片转换工具RegionCreat。

按上图所示，Bitmap就是你做好的BMP图



片的地址。下面是本文的关键！Transparent Color就是透明的颜色，我们这里填Red：51，Greem：51，Blue：0。这里是设置将什么颜色设置为透明，刚才叫大家做的图片不是把背景设为51、51、0了吗？用处就在这里，也就是现在将背景那个深绿色变为透明！这样就得到了本文第一张图片的效果。

为什么要设为51、51、0呢？原因很简单，因为在这里被选中的颜色将会被变透明，于是我们就要选择一个SKIN图片里没有的颜色，以免把图片里的颜色一起变透明了。

大家以后自己做的时候一定要会变通，选择一个与自己画的图片不相同的颜色做为底色，然后在此输入底色的RGB颜色代码使成品变透明。好了，设置好后点OK！就生成了一个同名的.rgn文件，我这里生成了一个wario7.rgn的文件。现在我们得到了转化后的图片了，接下来就是对图片里哪个位置用于游戏画面进行定位了。

现在我们来把图片中游戏画面做一个定位，新建一个文本文档，把他的后缀名改为.ini，然后双击这个.ini文档，输入如下内容：

[skin]

image=wario7.bmp



region=wario7.rgn

draw=6, 27, 240, 160

说明见前幅图

这里就是给游戏画面定位了，上图可以看到，画面的开始位置是6，27，也就是下图所示：

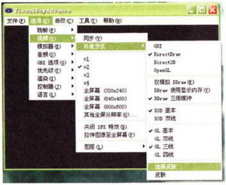


至于怎么确定X、Y轴的长度？有很多方法可以办到，比如Fireworks，用矩形选取工具，拖一个方框到白色端点就可以看到X、Y轴的数值了，见下图：





好了！大功告成！是不是很简单啊？整个过程就是选一个图片，转换，再确定画面位置就行了，好了，现在把这个“新建文本文档.ini”也改名为“wario7.ini”，把wario7.bmp、wario7.rgn、wario7.ini 3个文件放在同一个文件夹内，打开VBA1.5，如下图选择图片，选择我们做好的那个文件夹。



好了，效果已经出来了，就是本文第一张图那样，酷吧？下面再给大家看看我做的其他几个















PCE 模拟游戏制作完全手册

PCE TO GBA的模拟器也推出了好长一段时间了，可是为什么那个PCEADVANCE里的前端软件做出来的GBA ROM不能用呢？到现在也还是一个迷，呵呵！（我实在不明白怎么用）。不过最近发现其实可以不用这个前端软件，原来我们一直用的FC TO GBA软件THINGY也可以做出在GBA上玩的PCE游戏。到底怎么做呢，我就在这里告诉大家吧。

原理是这样的，THINGY其实也是一个模拟器前端软件，作用是将FC ROM用pocketnes模拟器文件作成GBA可识别的文件。

我们也可以将PCE ROM 加上一个欺骗THINGY用的头文件，这样使THINGY可以识别PCE文件，并用pceadvance模拟器文件将其做成GBA可识别文件。

两者都是一个道理。

打个比方。THINGY只是一个合成机，可以把FC ROM与pocketnes合成为GBA上玩的FC游戏。也可以把PCE ROM与pceadvance合成为GBA上玩的PCE游戏。

只不过THINGY不能直接识别PCE游戏。所以我们要在ROM上动动手脚。现在我们就开始吧！

必备工具：PCE游戏头文件套装包（下载地址：http://www.game-ark.com/down/tool/pcetogba.rar）

为了方便教学，请将以上软件都下载解压到E盘的根目录。也就是说把解压后得到的pcethingy文件夹与tiger文件夹都放于E盘根目录下，以下文章都是以此为准。

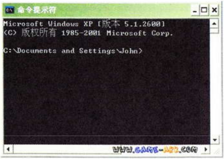
首先第一步就是将PCE ROM变成可以让THINGY识别的文件。我现在以《究极虎》为例子。游戏ROM已经在刚才大家解压后E盘下的tiger文件夹里了。tiger.pce为PCE游戏ROM，head.bin是游戏头文件。

好了，现在需要进入DOS方式。懂DOS的玩家会很轻松完成，不会的请一步一步跟我做。

XP用户点击：开始－所有程序－附件－命令提示符，进入DOS方式。

98用户点击：开始－程序－附件－MS-DOS方式，进入DOS方式。

OK。进入后就是下图这样了。



我们现在要去到存放PCE游戏文件的文件夹里。也就是E:\tiger\ 里，大家一步一步跟我做。可别做错了哦。（XP用户的画面与98用户画面不同，但用法一样，下图为XP下DOS方式的画面）



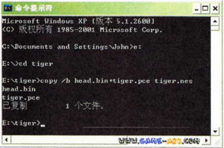
进入DOS后上图是默认的路径，我们先要去到E盘，于是输入e，回车。（如下图）



在上面可以看到E 盘的盘符了，现在进入 tiger 文件夹里，我们输入 cd tiger，回车。

好了！成功进入这里了。现在我们要打命令将这两个文件进行合并。看好了！

输入“copy /b head.bin+tiger.pce tiger.nes”，回车，如下图。



上面命令的意思是将head.bin与tiger.pce两个文件合并为 tiger.nes 文件，

格式为“copy /b head.bin+PCE 游戏ROM名.pce PCE 游戏ROM名.nes“，以后要做其它游戏就改 PCE 游戏 ROM 名就可以了。

可以看到，一个文件已复制。回去文件夹看看吧。



哈哈！成功啦！tiger.nes这个文件已经做好了。我们把 PCE 游戏改成了一个.nes 文件，也就是改成FC格式的游戏啦。不过这是假的，并不是真的FC游戏啦，也就是说，现在我们已经得到欺骗 THINGY 用的 ROM 了。

好了。现在我们要把究极虎做成GBA上玩的游戏啦。现在打开刚才下载的pcethingy文件夹。选中 PCE 的模拟器文件 pceadvance.gba，现



在我们将要用来转换了。现在我们打开前端工具 TINGY.EXE。





首先如图示打开刚才转换的.nes文件 就是在E 盘的 tiger 文件夹里名为 tiger.nes 的文件啦！选好后见图示2已经加好了，现在选择保存转换成功后ROM 地址文件，这里我们选 E：\tiger\tiger.gba 吧。

点击“保存按钮” ，好啦！大功告成！来看看效果吧！



爽吧！终于可以在 GBA 上爽 PCE 游戏啦！

注意事项：如果点击最后一步保存的时候弹出如下图窗口，意思是叫你输入模拟器的地址，因为 THINGY 只能识别pocktenes.gba，所以有3 种办法解决：



1．进入 pcethingy 文件夹，手动在文件名处输入 pceadvance.gba。

2．将pceadvance.gba 重命名为 pocketnes.gba，这样 THINGY 就可以找到了。

3.打开 thingy.ini 文件.如下图进行修改：

好了，没有问题了吧？

什么？还有问题？那请到=游戏方舟－论坛DIY专区提问吧。会有很多专业人士回答你的哦。

文：张珍毅

用GBA看电视是许多掌机迷的梦想，《游戏机实用技术》杂志也曾介绍过一款GBA的电视接收器，但据说只用天线是收不到台的，这使得其失去了便携性。现在我就向大家介绍一种能用天线收看电视的接收器。



又一款GBA电视接收器登场



▲接收器正面全身照，是个大家伙！

这套产品叫TN1610，双制式，售价在290元左右，其外包装为全英文印刷，初看真像是一款进口配件，再仔细瞅瞅，发现壳子后面有一贴条，上面清楚地印着“深圳宝安振声电器有限公司”，原来又是国人“智慧的结晶”呀！打开包装，里面的东西还真不少，接收器一个（废话），立体声



▲全套装备，盒子塞得满满的！

耳塞一副，放大镜兼照明设备一个，6V火牛一只，AV转换线一根及一本有3种语言的说明书（野心不小）。接收器的外壳为黑色透明塑料，外型酷似XBOX的手柄，体积较大。接收器正面自带一个GBA卡状的连接器，只要将之插入GBA的卡槽即可。下面凸出来的是喇叭，当中向里凹的地方正好能容纳一部GBA。由于接收器本身要比GBA大，所以GBA就像是镶嵌在接收器里一样。接收器的上部有耳机插孔，AV线插孔，电源插孔及放大镜的连线插孔（都是孔，请注意，没有RF视频的接口）和开关，背后是天线和自带



▲用来看GAMEHALO，蛮爽的！

的支架。接收器使用4节5号电池，放大照明器是通过连接孔由主体供电的。

连接器的操作十分简单，打开连接器与GBA，先用START键自动搜索频道，机器会自动储存搜出的电台，然后就可以用上下键换台，左右键微调。如果觉得显示效果不佳，可以用A或B键进入调整模式，其中有“亮度BRIGHT”、“对比CONSTRICTS”、“色差HUE”、“微调FINE



▲看上去不错，但画面其实抖得很厉害！（小乔还是那么可爱）

TUNE”及“色彩度SAT”。根据自己的需要选择调整的项目后就可以用L、R键来调整了，SELECT键则是用来转换TV与AV的。

既然没有准备RF输入，那就表示厂家对接收器能用天线收台有绝对的把握。事实也证明它的确可以独立使用。就我所在之地，一般可以搜索到六七个台；但很可惜，真正可以看到图像听清声音的只有信号较强的三四个台。如果在户外使用的话会好一点。我到电视塔旁试过一次，也没有明显的改观。能够出图像的频道如果收得好是可以达到一般电视用天线所收到的效果的（可能因地而异）。由于GBA的发色数，图像的色彩不是很鲜明，而声音，拜那个大喇叭所赐，很响而且效果不俗。除了看电视之外，通过AV输入玩家还可以用接收器来观看VCD，DVD影碟甚至



▲索尼与老任在此结合，共同演义忍者活剧。画面不抖了，但效果还是不行！（看得出是天诛的选人画面吗？）

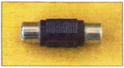
接上家用机“爽一把”，这次可是双声道输入喔！AV器材的输出效果比看电视自然好多了。但不知是什么原因，在观看影碟时接收器的画面会出现明暗不齐的现象，也就是说同一张影碟放出的画面有些很亮，而有些会很暗。这就需要人为的调节明亮来弥补了。顺便提一句，经偶仔细观察，



▲DVD的效果体现不出来；哎，知足！

用接收器显示出的DVD画面效果与VCD差不多。虽然没有了制式的限制，玩家可以不加任何外设来玩自己想玩的游戏，但我还是不得不承认，接收器确实不适合做这种工作。如果你玩的是PAL制的游戏，画面显示是没有问题的，但清晰度非常的糟糕。我试了《龙珠Z》和《天诛3》，前者人物的脸部线条看不太清楚，但还可勉强一玩；而后者由于本身画面就暗，接收器的画面又不清晰，再加上GBA出了名的暗屏，玩者简直就是寸步难行。一旦换上NTCS制式的游戏，您就更别指望看清什么了，抖个不停的画面还时不时来一下“时空扭曲”的特效……我又不是青蛙！所以奉劝各位，想在GBA上看电视，咱们还是再等等吧。

最后想说几句心里话，在我把这套东西买回来后，兴奋点不少，但遗憾更多。就我个人感觉，用GBA来看电视或玩大型电玩（相对GBA而言）还为时尚早。首先用电问题有待解决，四节电池加上GBA本体那就是六节，谁愿意整天带着几板电池外出？如果接电源吧，便携性又体现不出来了。其次接收信号的能力也必须改进，这一关不突破GBA接收器是不会有前途的。最后的问题就出在GBA本身，那该死的暗屏，这可是作为一台便携电视的致命伤！如果哪位认为加块夜光板不就成了；请算一算这笔帐……知道可以买什么了吧？所以在这里我也只是想抛砖引玉，希望我们掌机一族的美好愿望能尽快得，完美得实现！



▲AV线之间的连接头，两三块钱搞定！

（附：1.如果连接GBASP的话，那掌机就得倒过来放了。2.接收器的AV转换线是不能直接与一般的AV线连接的，还需要如图的这种连接头。）

文：大头

GBA休闲游戏TOP10

从2001年那个春天GBA发售至今，在这个强大的掌机平台上已经产生了千余款游戏。其中有《黄金太阳》这样的RPG精品，有《洛克人ZERO》这样的动作极限，有《皇家骑士团》这样的战棋经典。但真正回归掌机游戏本质的还要属大大小小的休闲游戏，闲暇之余体验这种简单的快乐不可不谓是人生的一大享受，今天就向大家推荐10款GBA上的经典休闲游戏。

第十名：《KONAMI街机游戏合集》

作为当今日本第一大游戏软件公司KONAMI，在不断发布大作的同时，也不忘把其80年代的经典街机游戏在GBA上做成合集。《青蛙过河》等等曾经令我们痴迷的街机游戏死灰复燃，不禁让我们感慨万千。但不知道本作是干炒冷饭好，还是说保留原作的滋味好，居然在画面和音乐上没有任何加强，让人感到很可惜。但对于掌上休闲游戏来说，这已经足够了。





第八名：胜利11人

无论在哪个平台上，KONAMI的《WE》当之无愧是最强的足球游戏。GBA版虽然没有3D画面，但整体上的游戏感觉和PS2版还是很相像的，尤其是其优秀的手感，令人欲罢不能。惟一的缺点就是在射任意球时无法切入主视角，十分不便，但这也是GBA机能所限。确切地说，《实况足球》是一款标准的体育游戏，但它的休闲功效甚佳，足可以在榜上占有一席之地。





第九名：火热西红柿（HOT POTATO）

估计很多国内的玩家都不知道这款GBA游戏。这是GBA第一批游戏软件中的一款纯益智游戏。玩法有点类似《泡泡龙》，你将操纵车子向街上丢不同颜色的西红柿，如果你丢的西红柿撞上了街上同颜色的西红柿，两者就会被掉。伴随着轻松的音乐，游戏的过程显得格外有趣。虽然这是一款不折不扣的小品级游戏，但仍然值得一试。





第七名：电梯大战 旧&新

FC上的经典游戏《电梯大战》大家还记得吗，虽然现在的TAITO江河日下，但他没有忘记将本作移植到GBA上，让我们重温这美好的回忆。应该说该作的移植是相当认真的，不但将老版本完美复刻到GBA上，而且又追加了一个新版，增加了几个人物和地图，重新绘制了游戏画面，在玩法上也进行了改进。作为一款休闲游戏，本作算是优秀的。





第六名：炸弹人 MAX2

经典的炸弹人又回来了。相信这款游戏不用我多说，GBA版的精美画面加上经久不变的玩法绝对能使它成为掌上游戏中的休闲主力，连线对战更是乐趣无穷。本作算是炒的很不错的冷饭，强烈推荐给大家。





第五名：KONAMI火热赛车ADVANCE

同样是第一批GBA游戏中的一员，也是第一款证明GBA有一定3D能力的游戏。属于另类赛车，重点不在于驾驶技术，如何正确使用不同道具攻击对方才是制胜的关键。画面相当卡通化，而且游戏中还经常能听到《恶魔城》、《南极冒险》等KONAMI其他经典游戏的音乐，令人佩服KONAMI的品牌推销。游戏中还可以通过攒钱来改装赛车，大大提高了游戏的可玩性，是GBA上最好的赛车游戏之一。





第三名：马里奥赛车

国内人气最高的另类赛车游戏。玩法与KONAMI赛车基本相同，但是要玩好本作不仅要掌握道具的使用技巧，高超的驾驶技术同样是必不可少的。《马里奥赛车》的最大的亮点莫过于游戏的联机模式，这款游戏支持1卡4人联机，和朋友一同用任天堂的全明星阵容在街上奔跑真是一件快乐的事。任天堂的游戏，总能给人以无限快乐！





第四名：超级街霸方块

移植自街机《街霸方块》的作品，完美地保留了原版本的点点滴滴。虽然是一款休闲作品，但它带给玩家的刺激感却是其他游戏难以比拟的，尤其是堆好大方块一次引爆时那种死里逃生的瞬间快感，令人印象深刻。游戏的难度设定得也恰到好处，EASY模式下经过一些练习就能打败电脑，给人以成就感；HARD模式下每一关都是挑战。游戏同样支持2人对战。占据第四名的位置当之无愧。





第二名：钻子先生A

NAMCO目前为止在GBA上最畅销的游戏恐怕就是"《钻子先生》系列"了吧。游戏玩法相当简单，你要控制可爱的钻子先生不停地往地下钻，并寻找氧气来维持生命，简单的规则和操作使得游戏作为打发时间的工具还是相当合适的。虽然个人对此作不太感冒，但它在玩家间的人气极高，就把第二名的头衔给它吧！





第一名：瓦利奥制造

最好玩的总是在最后，休闲游戏TOP10的评选也不例外。于今年3月21日登场的《瓦利奥制造》毫无疑问是休闲游戏中的极品。游戏以小见大，汇集了200多个精致的小游戏，虽然各个游戏都非常简单，但以5秒钟为时间限制的大胆游戏方式让这些简单的游戏变得刺激无比；滑稽而愚蠢的瓦利奥大人充当游戏的主角，更让游戏变得妙趣横生。《瓦利奥制造》带给玩家的不仅是快乐，还有无限的刺激和挑战。这就是我们多年苦苦等待的"好玩"的游戏啊！在此向所有GBA玩家强烈推荐这款游戏。













口袋中的战争

——GBA“《机战》系列”点评

1991年4月20日，值得纪念的《机战》第一作在GB诞生了。经过时间的洗礼，《机战》从一部默默无闻的作品进化到现在一个大型的游戏系列，跨越了十年多的时间。2001年9月21日，战火终于也烧到了GBA。在两年之内，相继发售了《机战A》、《机战R》和《机战OG》3款GBA的机战游戏，给玩家带来的是一次又一次的惊喜。《A》和《R》作为正统的“《机战》系列”，各方面都做得令人满意。而《OG》这个完全原创故事的机战更是让玩家看到了BANPRESTO的真正实力，把掌机的《机战》带上一个新的高度。下面我们就来回顾一下GBA上的这3款《机战》，并从各个方面来综合比较一番。

剧情篇

A 故事发生在一个独立的时空，这样的剧情最好安排了，完全不用参照以前的作品，也不用担心和以前的作品有重复的剧情。大战以一次暗杀事件为导火索，各势力都以不同的理由加入战争，已经是很老套的设定了。这次一样分真实系和超级系路线，只是另一个主角竟然不会加入，一直都和主角是敌对关系，第一次出现这样奇怪的设定（可能都习惯了另一个主角一定会加入的设定才会觉得这个奇怪吧）。

R 和《A》一样是一年战争以后的一个独立时空发生的故事。主线剧情又来个时空转移，主角回到几年前的世界，然后又在剧情的推进过程中从以回到未来为目标衍变成拯救世界，似乎比前作的故事更加老套（许多科幻电影都有差不多的剧情）。久违的地球寒冷化作战一定令各位高达迷感动不已吧？夏亚也已经很久没用过这个样子在机战中出现了。

OG 利用隆圣和响介两个主角来重新演绎的DC战争，可以说是本作出场人物的正史了。隆圣路线的19话“晓之决战”更是重现了令人怀念的《第二次》最终话，绝对



的经典！官方在介绍这个游戏的时候说明集合《α》、《IMPACT》和《魔装机神》3个系列的故事，但是《魔装机神》的主线剧情并没有出现，或许是不想和SFC版的《魔装机神》重复吧。把《魔装机神》和《OG》适当结合在一起玩才算是完整的剧情。毕竟安藤正树和白河愁的故事在《OG》并没有交待清楚，有条件的玩家一定要试试。

画面效果篇

A 画面效果可以说是发挥到了GBA应有的水平，捧在手上玩的感觉不亚于当年的《机战F》。由于掌机的机能限制，取消了战斗的语音，这个应该令不少已经习惯了那些经典对话的玩家失望吧！关闭战斗画面这个功能并没有在本作出现，可能是眼镜厂认为卡带没有LOADING的时间，并不需要



这个功能。虽然没有关闭战斗画面，但是玩起来依然很顺畅，完全没有一点拖沓的感觉。

R 相隔了接近一年，画面和音效都没有实质性的突破，难道这已经是GBA的极限了吗？增加了关闭战斗画面的功能，为玩家节省了不少时间。不过本人并不喜欢这个功能，精彩的战斗画面放过了实在可惜，而且一直看着一堆数字变化似乎也没什么意义。

OG 机体有了丰富多彩的动作，这是最大的进步，各种经典的必杀技都经过重新制作，在掌机有这样的表现，可以用震撼来形容了吧！但是战斗画面缩水严重，背景远不如《A》和《R》细致，而且特效减少很多，让不少人感到失望。

合体技

A 本作的合体技对游戏的进程和玩法产生了很大的影响。想起以前没有合体技的时候，一般都是随便分配战力到不同的位置作战。有了合体技系统，分配的时候把有合体技的几台机体集合在一起，这样就会得到更加强大的战力，使得作战更加轻松。不过这个系统有两个非常不合理的设定：

1.几台有合体技的机体只要有其中一台能用合体技攻击射程内的敌人的时候，就可以把另一台机体强行“拉”过来发动合体技，即使另一台机体的合体技射程不能到达敌人的位置也同样可以攻击。



2.发动合体技的几台机体只要有其中一台是没有行动过的状态，就可以利用已经行动过的机体来发动合体技。这样的设定使得合体技的使用频率太高，威力也超乎想象（石破天惊拳三人组的轮番轰炸有谁能顶得住），间接使游戏的难度降低了。

R 前作过分强大的合体技经过改进后，大部分合体技变得不再实用，而某些合体技又太霸道了，强弱悬殊。值得注意的是这次的合体技还可以发动援护攻击，弱的固然得到加强，但是强的也相应地更加强大，这是进步还是退步呢？我想应该两者都有吧。

OG 经过大幅削减后，整个游戏只有SRX小队和古铁＋白骑士两组合体技。数量减少了这么多，相对的这两组合体技也被设定得超强。贯穿防护罩的特殊能力加上强大的攻击力，使得面对强敌也能轻松获胜。R2、R3分别发动合体技，然后SRX合体发动爆碎剑的组合更令人热血沸腾，“超级机器人”的名字可真是名副其实啊！



援护

A 每个驾驶员都有援护次数限制，而且两台机体必须邻接并处在相同的高度。要保护弱小的机体就要合理分配援护机体，还要注意援护的次数。在使用上需要比使用合体技更高的技巧，是个做得比较出色的系统。

R 在前作的基础上强化了援护的使用范围和自由度，能在合体技后发动援护攻击，设定援护的界面也令人一目了然，强化的效果令人满意。

OG 完全继承了《R》的援护系统。前作中某些具有强大能力的驾驶员没有援护实在很可惜，但是现在可以通过

PP点来换取援护技能，是对援护系统一个很好的补充。特殊效果武器配合援护攻击更能产生强大的破坏力。可以说技能学习和特殊效果武器，把援护的作用发挥得淋漓尽致。

机体改造

A 机体的性能和武器的改造是本作的一个亮点，不同的机体有不同的改造段数，即使一台很弱的机体，只要肯花钱一样可以活跃在战场上，甚至比某些所谓的最终机体更加实用。这样的设定使得各机体的能力更加均衡，不像以前那样前期得到的机体用一段时间就必定不能适合后期的作战而被迫放弃使用，这不能不说是一个很大的进步。

R 完全继承前作的改造系统，没什么特别的地方。

OG 在继承不定段数改造的设定后，还把不定段数细分到机体的各项能力改造里面。例如一台装甲值高的机体，其装甲值的改造必定只有比较少的段数；一台运动性低的机体，其运动性必定也有较多的改造段数。这样的设定使机体较弱的部分需要花更多的钱来改造，而较强的部分只要花很少钱就可以得到强化，更加突显各机体的特点。各种武器虽然全部统一能10段改造，但是不同的武器10段改造之后需要的资金不同，上升的攻击力也不同。改造的时候需要考虑以最少的资金取得最强大的战力，使得低级武器也能和高级武器一样得到玩家的重视，这样的设定和前两作的武器改造系统有异曲同工之妙。有利必有弊，武器里面有些性价比实在是超乎想象的高（例如M950マシンガン），一点微不足道的资金就能获得很强的战力，平衡度还是有点问题。



盾防御

A 盾防御的变更相信是本作最大的改变，以往都是只要驾驶员有盾防御的技能就可以有一定的机会发动盾防御，而盾是绝对不会破坏的。本作的盾都有一定的耐久度（并且可以用资金强化），相当于另一项HP。被敌人攻击命中的时候只要盾还没毁坏就肯定发动盾防御，SH值变为0之后才开始扣HP值，这样的设定应该是比永远不会破坏的盾合理得多吧？

R 完全和前作不同的设定。保留了以前的一定几率发动盾防御减轻伤害，再加上了对方攻击时选择防御就一定会使用盾防御，是个强化版的旧系统。

二周目继承

A 个人觉得《A》的继承系统做得比较失败，本来第二次玩给点奖励这个是很好，但是为什么要把所有机体都改成能15段改造和装4个强化零件呢？而且合体系的机体合体后是继承各形态所有的强化零件，这样就造就了真盖塔2号这个“恶魔”的出现。分体、分身、高机动力、高攻击力，再配合移动后7格攻击和15段改造外加12个强化零件，一机足以清理所有的敌人。己方机体异常的强大也会使游戏的乐趣大大减低（当然那些习惯使用金手指虐待敌人的玩家例外）。所以说继承系统绝对是本作的一大败笔。



R 本作的继承系统虽然改变了，但是同样严重影响游戏的可玩性。继承前次通关记录竟然能连资金、机体改造段数和驾驶员击坠数都完全继承下来。使得游戏一开始就有很强的机体和一堆王牌驾驶员，这样玩下去还有什么意思？看来《机战A》和本作的继承系统都是做给那些单纯追求强大的玩家的，而不是给追求挑战的玩家。

OG 取消了改造段数全满、继承改造等不合理的设定，需要两个主角的剧情都通关才能得到部分资金的继承，这都是向好的方向发展，看来眼镜厂终于都认识到前两作继承系统的弊病了。

独有系统

R 集合了前几作《机战》的几个比较实用的系统并进行了改良。信赖度的设定使熟悉原作动画剧情的玩家玩起来会更加得心应手。指挥范围的扩大和王牌驾驶员则使游戏的战略性大大提高，是一个不小的进步。倒是这次给NT驾驶员加入的新特殊能力好像有点多余。飞弹系列的武器本来就可以用剑砍掉，为什么非要用枪去击落呢？或许是想给玩家多一点动画里面的感觉吧。



在《α外传》中曾经出现过的X高达系列再次出现，当然也把月光炮系统带来了。不过这次改成只要进入战场就开始充填能量，数回合之后就可以发射。在某些看不到月亮的战场为什么也能用？和《α外传》的相差太远了，完全不符合原著。

从本作开始出现了随时SAVE的功能，这真是一个非常体贴的设计啊！掌机很多时候都是带着外出的，随时都能SAVE的确给玩家带来很大的方便。这个功能还被接下来的《OG》继承了，最新的《机战D》也都同样继承了这个功能，看来这已经发展成以后GBA《机战》必备的功能了。

OG 首次出现的武器选择系统为本作的战斗带来革命性的改变。除了某些特殊机体之外，大部分机体都能根据战斗的需要更换不同的武器。可以说武器的合理分配使用也决定了玩家能不能在作战中轻易取胜。

以往的《机战》只有攻击性的武器以及回复、补给两种辅助性的装备，这次加上了EN吸收、气力下降、装甲破坏等特殊效果武器，绝对是“《机战》系列”武器的一个重大革新。特殊效果武器的出现使战斗产生根本性的转变。合理分配机体装备特殊效果武器，再搭配援护攻击来使用的话，很容易把敌方战力大幅削弱，甚至能令BOSS机体削弱到任人宰割的地步。

驾驶员育成系统并不是什么新系统，自从《α》出现以来经历了几次微小的修改，这次终于得到大幅强化，能随心所欲地培养出适合自己使用的各类型驾驶员。以往一个格斗型的人物要想加强格斗能力，只能不断地使用格斗武器来作战，这样的设定使武器的使用过于集中，机体的其他武器变成了摆设。这次的育成系统完全舍弃了这个方式，取而代之的是用打倒敌人得到的PP值换驾驶员的能力数值，这样就可以在作战中随意使用任何武器而不影响驾驶员的成长方向。PP值还有一个重要作用就是换取驾驶员的特殊能力。这样的设定使自由度更高，一些能力不高的驾驶员只要重点培养还是能成为强大的战力。

主角机体篇

A 各方面的设计都和N64版的主角机体差不多，也是非“PT系列”的机体。作为主角的机体竟然没有后继机，这样的设定实在是太让人失望了。好不容易在某一话见到机体爆了，下次出来怎么还是一样的机体？竟然连能力也没有加强，武器都完全一样，偷工减料也太严重了吧！不过从另一个角度来看，一台机体能从第一话一直用到最后一话都不会感觉到变弱，也正好反映出《机战A》的机体平衡度做得是非常出色的。



R 前作的主角机体从头到尾都只能用同一台，这一次完全不同了。主角机体具有换装功能，随着剧情的发展会陆续得到不同的骨架，能随意换装成各种不同的形态以适应不同的战斗需要，这样的设定绝对是本作最大的进步。

OG 对老玩家来说都是非常熟悉的机体了。这里的SRX有一个特别的设定：走隆圣路线的SRX合体后没有时间限制，而走响介路线的SRX合体后有回合数限制。古铁和白骑士在这个游戏里面并没有后继机，和SRX最终也没能四机合体一样是很大的遗憾。

总结

A 各方面算是发挥到了应有的水平，要不是继承系统的话，平衡度确实是非常优秀的。难度适中，很适合新手玩的一款作品。

R 相隔了接近一年的新作，却没有给玩家带来太大的惊喜。画面还停留在《机战A》的水平，没有多大进步，感觉上只是一个改变了内容、加强了一下系统的《机战A》。当然还是和《A》一样是一款很优秀的作品，必玩！

OG 集合过去众多原创故事的新作，脱离了“《机战》系列”利用动画知名度的路线，是一款全新的《机战》，难怪官方不把本作当成正统的GBA《机战》第三作了（新的《机战D》才是被官方承认的“继《机战A》和《机战R》之后的GBA‘《机战》系列’第三作”）。除了机体的动作大幅进化之外，游戏的系统也给玩家带来不小的惊喜。当然本作也不是完美的，还是不可避免地存在一些缺点。

单靠提高敌方机体的HP来加大游戏难度，这是一条错误的路线。要提高游戏难度不是应该加强敌方的AI吗？AI这么低，那台几十万HP的最终BOSS机体也一样只是个沙包嘛。

本作最大的缺点体现在机体的量产化程度太高。且不说自军那N台量产型的凯修班斯特，敌方的机体类型也是非常单调，同样的一台机体改一下颜色和能力就又拿来充数了。整个游戏遇到的敌方机体除了BOSS级的之外就是那么屈指可数的几种（事实上不少BOSS机体都只是和小兵机体不同颜色而已），莫非这就是机体动作大幅进化的负面效果？

尽管本作的表现忧喜参半，没有了名作动画的知名度支持，没多少新手会来尝试。但是对老玩家来说还是很有吸引力的，毕竟这剧本和充满动感的战斗画面绝对是现今GBA“《机战》系列”游戏里面最好的。（LIKY：《OG》的音乐也相当棒，音质明显比《A》和《R》好一个档次，完全没有《A》和《R》的那种电子乐MIDI味道。）

期待

《机战D》发售在即，从已经公布的资料来看，关闭战斗画面、简易SAVE、驾驶员育成系统仍然保留。新系统里面的连击、技能芯片等都是前所未有的尝试。新加入的MACROSS7系列机体能回战舰换装，歌系统的支援和攻击都能使战局产生不小的变化，期待度满点！

经过十多年，“《机战》系列”游戏的足迹几乎印在了所有正在流行或者曾经流行的主机上。而能在掌机玩到这种水平的《机战》，BANPRESTO的努力是有目共睹的。不过每次总能找出一些不小的缺点，离期待中的《机战》还是有一段距离。以GBA的机能，可以期待有什么样的进化呢？应该要有以下几点：

1.能充分发挥主机的性能。画面的强化不用说，既然有不少GBA的游戏能有语音，为什么《机战》就到现在都做不到？即使是只有部分语音也已经能使玩家兴奋了。

2.开发《OG》的续作，延续《OG》的辉煌。《OG》的剧本确实很出色，不出续作非常可惜，况且龙虎王、SRX四机合体等都没有在《OG》出现，实在令人失望。

3.一些备受好评的系统例如合体技、援护等每次都能以强化后的状态出现，使玩家每次都能有新鲜感。更应该不断加入新系统使战斗更加刺激。例如地形的高低差、天气、队形等固定或者非固定的因素对战斗产生的影响。

4.官方加强和玩家的沟通，能让玩家来投票选出下一次《机战》的参战作品，这样才能保持“《机战》系列”的高人气。

5.同一款《机战》能出几个不同主机的版本。毕竟同时拥有多台主机的玩家不多，兼顾多个平台的游戏能使更多的玩家领略到游戏的精彩。在GBA玩“《COMPACT》系列”的《机战》这个梦想何时才能实现呢？

6.复刻老版本的《机战》，比如FC版《第二次》，GB版的《第二次G》，超任版的《第三次》、《第四次》，怀旧的玩家有不少的。

和《机战》一起长大的玩家都希望《机战》能越做越好，能玩到一款完美的《机战》游戏是我们共同的目标，永远期待下一次的《机战》！



日版游戏最强年鉴Vol.3

又过了半年多了，这半年来GBA的软件大家族又增添了不少新的成员。可是看着这琳琅满目的游戏列表，你知道自己想玩些什么，想买些什么吗？不用着急，因为你拥有《掌机王》，这就代表你拥有了最权威的掌机资料库。《日版游戏最强年鉴Vol.3》收录了从2002年11月底到2003年6月底几乎所有的GBA软件的详细资料。你可以在年鉴中查阅游戏的中日文名称、游戏的开发厂商、发售时间、类型、容量、游戏人数、对应周边以及游戏的售价。年鉴中还为每款游戏编写了短小精悍的介绍性文字，以便让玩家和读者了解该游戏的基本特征和优缺点，在购买时有个参考的依据。年鉴还依据中国的国情给每款游戏打了一个推荐度评分，玩家在看到这个评分的时候就大致清楚游戏的好玩程度是否符合要求了。



因为考虑到年鉴收录的游戏数量较多，在附录中我们收录《日版游戏年鉴Vol.3》的目录索引，玩家可以按照游戏译名的汉语拼音音序排列轻松查阅到游戏的资料。(附录见96页)

K-1 口袋格斗大赛2

K-1 ポケットグランプリ2

推荐度 7

开发厂商 KONAMI		发售时间 2002年11月28日	
游戏类型 FTG	容量 64M	游戏人数 1~2人	
对应周边 GBA专用通信对战线			



本作与GBA版的前作相比，基本的游戏方式并没有太大变化，同样要操纵化身成Q版形象的各位搏击选手与对手进行作战，不过这一次增加了3名全新的角色。与真实的自由搏击相同，游戏中全是地面战斗，不会出现类似其他格斗游戏中那种不符合物理学原理的空中连续技。游戏中的各种基本技巧也完全再现了真实的格斗术，不过为了增加游戏的乐趣，每名选手都有两招非常个性的必杀技。游戏的编辑模式还可以让玩家自己变成选手。格斗FANS应该一试。



售价 4800日元

彼岸花

彼岸花

推荐度 5

开发厂商 ATHENA		发售时间 2002年11月29日	
游戏类型 AVG	容量 64M	游戏人数 1人	
对应周边 无			



《弟切草》这个文字冒险类恐怖游戏，相信大部分玩家即使没有亲自玩过也一定听说过它的大名。本作就是由《弟切草》作者长坂秀佳监督的作品，与《弟切草》可以说是姊妹作品。虽然同期还推出了PS2版，但是GBA版采用了完全原创的剧情，和原作小说和PS2版都会有区别，FANS绝对不能错过。基本的游戏方式和其他文字冒险类游戏是十分相似的，都是要通过选项将故事导向不同的结局。游戏中还有独特的灵异写真系统。不过本作画面水平很差，令人遗憾。



售价 4800日元

去钓巴斯鱼吧！ 比赛要靠战略的！

バス釣りしようぜ！ トーナメントは战略だ！

推荐度 6

开发厂商	KONAMI	发售时间	2002 年 12 月 5 日
游戏类型	垂钓 AVG	容量 64M	游戏人数 1 人
对应周边	无		



这款游戏并不是单纯的钓鱼游戏，而是垂钓的主线上加入了一定的 AVG 成分。垂钓部分游戏采用了回合制，虽然在每回合内玩家可以自行行动，但是当总的回合数到达指定水平以后，如果玩家没有达成目标的话就会造成失格。如何在最少的回合数内取得最好的成绩对于玩家的战略安排水平有很高的要求，玩家必须时刻把握风向、水温和降雨等情况才有可能取胜！另外，在游戏中还有不少剧情的描写，玩家可以体验到一个钓手的成长历程。画面表现一般。



售价 4800 日元

滚滚棒天堂

くるりんパラダイス

推荐度 7

开发厂商	NINTENDO	发售时间	2002 年 12 月 6 日
游戏类型	A・PUZ	容量 64M	游戏人数 1～4 人
对应周边	GBA 专用通信对战线（可 1 卡 4 人）		



前作是 GBA 的首发软件之一，推出之后，其操作简单但是内涵却颇深的游戏方式立刻受到了广大 GBA 玩家的好评。这一次的游戏方式并没有改变很多，依然是操纵一架不断旋转的直升飞机通过各种奇形怪状的赛道抵达终点。本作中一共设计了 64 个关卡，其中 34 个是冒险模式中的关卡，而另外 30 个较短但是难度却很高的关卡是专门面向上级者的挑战模式专用的。游戏对于玩家的物体运动路线判断能力要求较高，不过拿来休闲一下倒是不错的选择。



售价 4800 日元

希尔瓦尼亚大家园 4 玩偶季节的挂毯

シルバニアファミリー4 めぐる季节のタペストリー

推荐度 5

开发厂商	EPOCH	发售时间	2002 年 12 月 6 日
游戏类型	AVG	容量 64M	游戏人数 1 人
对应周边	无		



希尔瓦尼亚大家园是在女孩子中很受欢迎的玩偶系列产品，这一次游戏化以后登场 GBA 自然也是主要面向女性玩家的。故事讲述了希尔瓦尼亚村在秋天的时候就开始下雪，季节也突然变成了冬季。来自御伽之国的妖精告诉村里的人，是因为精灵的织机坏了才会出现四季混乱的情况。于是一个叫做香奶兔宝宝的女孩子为了替大家找回失落的季节而接受了妖精的委托开始搜索各种道具。借助GBA的机能，游戏再现了各种可爱的场面。女孩子们可以一试。



售价 4800 日元

达比赛马 Advance

ダービースタリオンアドバンス

推荐度 6

开发厂商	ENTER BRAIN	发售时间	2002 年 12 月 6 日
游戏类型	SLG	容量 64M	游戏人数 1 人
对应周边	GBA 专用通信对战线、GBA 专用文件备份器		



有着 11 年历史的著名赛马育成模拟游戏"《达比赛马》系列"终于在 GBA 上登场了！这不仅是系列的第 17 款作品，同时也是系列第一款在掌机上推出的作品，而 GBA 强大的机能也可以完全保证游戏的高素质。本作的制作人和监修者自然还是系列一贯的标志——芜部博之！作品专门为 GBA 版增加一些检索系统，使得繁杂的配种部分可以得以简化，赛马部分也非常具有观赏性！通过专用对战线还可以和朋友培养的赛马进行一场较量，这也是非常让人期待的。



售价 5800 日元

啄木鸟乌迪 疯狂城堡 5

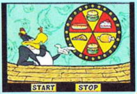
ウッディ・ウッドペッカー・クレイジーキャッスル5

推荐度 **4**

开发厂商 KEMCO　发售时间 2002 年 12 月 6 日
游戏类型 ACT　容量 32M　游戏人数 1～4 人
对应周边 GBA 专用通信对战线



移植自美版的横向卷轴动作游戏。主角是大名鼎鼎的捣蛋鬼啄木鸟乌迪。游戏共有5大世界，每个世界内又有数个小关卡。游戏的进行方式比较单调，主要是找到每个关卡内的8把钥匙，然后打开通向下一个关卡的大门。关卡内会有一些敌人，这个时候就要用道具来对付不同的情况。游戏的画面非常一般，操作手感也不是很好，最令人发指的是身为啄木鸟的乌迪居然连跳跃都不会，这不免让游戏少了很多乐趣。这款游戏并不向一般玩家推荐。



售价 4800 日元

巴尔达冲刺 EX

バルダーダッシュ EX

推荐度 **7**

开发厂商 KEMCO　发售时间 2002 年 12 月 6 日
游戏类型 PUZ　容量 32M　游戏人数 1～4 人
对应周边 GBA 专用通信对战线



《巴尔达冲刺》是经典的解谜游戏，玩家要在洞窟中不断挖掘前进，同时收集“明镜宝石”，最后顺利到达终点。场景中除了会有突然落下的岩石以外，还会有形形色色的敌人前来阻挠玩家的前进。如何合理使用各种辅助道具以便在最短的时间内通过终点，这正是游戏最考验玩家的所在。GBA 版中，场景还会发生旋转，从而又会产生一些全新的游戏方式。游戏分为强化过的EX模式和最经典的传统模式，玩家因而可以得到双倍的乐趣。值得一玩



售价 4800 日元

志村健的笨蛋大人 爆笑天下统一游戏

志村けんのバカ殿様 爆笑天下统一ゲーム

推荐度 **6**

开发厂商 TDK CORE　发售时间 2002 年 12 月 6 日
游戏类型 TAB　容量 32M　游戏人数 1～4 人
对应周边 GBA 专用通信对战线



总体上来说这是一款比较正统的桌上游戏，当然游戏中的各种另类的搞笑手段还是比较特殊的，不过游戏的基本方式却没有很大的变化。游戏中有许多非常爆笑的事件，其小游戏也都充满了搞笑的成分。游戏收录了单人游戏的天下统一模式，另外还有可以多人对战的对战模式。对战模式最多可以4人同时参战，不过必须有4人份的卡带才能进行。另外，游戏中的各个迷你游戏都可以在专门的模式中反复挑战。游戏中还收录了志村健的真人语音！



售价 4800 日元

筋肉人 II 世 成为正义超人的历程

キン肉マン II 世 正义超人への道

推荐度 **6**

开发厂商 BANPRESTO　发售时间 2002 年 12 月 6 日
游戏类型 FTG　容量 64M　游戏人数 1 人
对应周边 GBA 专用通信对战线



《筋肉人》是有着众多FANS 的著名摔角漫画，人气度相当高，在动画领域也非常有影响力。这次的GBA版一共有6大模式，包括剧情模式、超人联赛和组队战等多种有趣的内容。游戏忠实地再现了原作中各位超人的夸张必杀技，玩家只要在时机槽移动到恰当位置时简单输入4个方向和A/B键就能够使用出8种不同的技巧，而且会有华丽的特写画面以及和动画版相同的配音来进一步提升游戏的气氛。游戏中一共会有20位超人登场(含隐藏人物)，FANS 必玩。



售价 5800 日元

爆转射击 陀螺大战2002 激战！组队战斗！！

爆转シュートベイブレード2002 激闘！チームバトル！！

推荐度 **6**

开发厂商	BROCCOLI	发售时间	2002年12月6日		
游戏类型	ACT	容量	64M	游戏人数	1～4人
对应周边	GBA专用通信对战线				



《爆转射击》在GBA上似乎已经出了好几作了，一直都没有什么太大的变化，而这一次居然一次推出了两个不同的版本！两个版本分别是《青龙之章·孝雄篇》和《黄龙之章·大地篇》。两个版本的区别在于登场的伙伴加入条件不同、陀螺零件出现几率不同，游戏的关卡出现顺序也会不同。游戏以组队战为主，加入了好感度系统，可以使用比以前更加华丽的超必杀技，可以4人通信对战，可以和NGC版联动，陀螺零件种类丰富，游戏售价低廉，这些都是卖点。



售价 3980日元

我的化妆沙龙

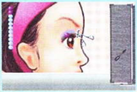
わたしのメイクサロン

推荐度 **4**

开发厂商	Ludic	发售时间	2002年12月6日		
游戏类型	SLG	容量	32M	游戏人数	1人
对应周边	无				



这是一款纯女性向的模拟化妆教学游戏，在游戏中玩家要扮演一名叫做梦见的小学女生，通过学习各种化妆技巧而成为一位化妆高手。游戏由专门的化妆师进行监修，虽然简单但是却十分专业，玩家完全可以通过这款游戏掌握真正的化妆技巧。洁面乳、底霜、粉底、眼影和口红，常见的化妆用品都可以在这里找到。而一些更加专业的道具，比如给睫毛造型的睫毛夹等也会出现，玩家可以先在游戏中试验然后再对自己“动手”！这款游戏，男生免进！



售价 4800日元

网球王子 目标是胜利！

テニスの王子様 Aim at The Victory！

推荐度 **8**

开发厂商	KONAMI	发售时间	2002年12月12日		
游戏类型	网球RPG	容量	128M	游戏人数	1～2人
对应周边	GBA专用通信对战线				



这款游戏与其说是RPG，不如说是AVG更准确一些。基本的游戏方式和KONAMI以前推出的《棋魂》第一部非常像，不过当中的确增加了不少RPG的要素，比如装备和必杀技等。游戏的战斗部分有些类似以前的《足球小将》，不过玩家不用控制主角全场移动，只要用上下键选择所在区域，然后用左右键选择要使用的技巧就可以了。游戏比较注重战术，每个对手都有自己的特色，一定要彻底把握才行。在游戏中玩家可以充分体验角色成长的魅力！强烈推荐！



售价 4800日元

小摩妮。拜托了☆小星星！

ミニモニ。おねがい☆お星さま！

推荐度 **4**

开发厂商	KONAMI	发售时间	2002年12月12日		
游戏类型	ETC	容量	64M	游戏人数	1～2人
对应周边	GBA专用通信对战线				



女性向的迷你游戏大合集，不过不支持4人对战。小摩妮是在女孩中拥有很高人气的角色，这次的GBA的主要卖点自然也在于此。游戏主要有3大模式，一个是传统桌面类游戏的轮盘式行走模式，叫做“收获星星”模式，在这个模式里玩家要不断在各个版面移动，收集到一定数量的星星才行。在收获星星模式中游玩过的迷你游戏都会在另外一个“迷你游戏”模式中出现，这样就可以自由选择了，游戏一共收录了30款迷你游戏。另外一个是多彩的占卜模式。



售价 4800日元

魔将国度

マジャイネーション

推荐度 **6**

开发厂商 EPOCH　发售时间 2002年12月13日

游戏类型 卡片RPG　容量 64M　游戏人数 1人

对应周边 无



游戏改编自目前正在连载中的漫画《魔将国度》，主角与漫画版一样，都是热血少年丹，不过在故事方面则略有不同。误入月之国的丹要和那里被叫做“魔将”的魔法使们一起，用神秘的戒指从卡片中召唤出强大的梦幻兽与邪恶的敌人们进行战斗！游戏的画面水准实在太差，根本很难让人提起兴趣。而作为一款以育成和收集要素为卖点的游戏，本作居然不支持通讯交换和对战，实在是说不过去。想通过游戏了解原作漫画的玩家可以尝试一下！



售价 4800日元

小蓝象和伙伴们 梦的冒险

アオ・ゾーラと仲间たち 梦の冒险

推荐度 **3**

开发厂商 MTO　发售时间 2002年12月13日

游戏类型 ETC　容量 32M　游戏人数 1人

对应周边 无



这是一款低龄向的游戏作品，这一点可以从其角色设计、游戏方式和画面水准上看出来。主角是一头叫做青空的蓝色小象，玩家要操纵它去拯救被解谜大王侵略的彩虹岛。基本的游戏方式就是普通的平台类游戏那样的类型，不过游戏的手感并不是非常优秀。遇到BOSS时，游戏会进入特别的解谜对战模式。BOSS会提出一些问题，然后玩家就要准确地输入答案。整个游戏一共有250道问题，要想全部收集到还需要一定耐心才行。不推荐一般玩家购买。



售价 4800日元

通灵王 超・占事略决 3

シャーマンキング 超・占事略决 3

推荐度 **6**

开发厂商 King Records　发售时间 2002年12月13日

游戏类型 卡片对战　容量 128M　游戏人数 1~2人

对应周边 GBA专用通信对战线



GBA上的第二款《超・占事略决》，基本的战斗系统依然继承自前作。游戏容量增至128Mb，因此得以在各方面进行强化。游戏的模式与前作相比可以用“激增”来形容，单机游戏就分为4大模式，包括剧情、全国修行、战斗和动画，另外还有专门的卡片图鉴和通信对战模式。相比前作，虽然战斗规则同样十分复杂，但是本作中加入了不少提示，方便很多。另外，游戏中还加入了很多语音，让人在游戏时临场感十足。如果是FANS的话一定要买呀！



售价 4800日元

怪兽制造人4 闪亮之卡・杀手骰子

モンスターメーカー4 フラッシュカード・キラーダイス

推荐度 **5**

开发厂商 Success　发售时间 2002年12月13日

游戏类型 卡片战斗　容量 64M　游戏人数 1~4人

对应周边 GBA专用通信对战线



《怪兽制造人》可以算是历史比较悠久的卡片游戏了，这次游戏分成了两个不同的版本在GBA上复活，制作人铃木一也和插画师九月姬也将继续为游戏出力。本作与一般卡片游戏的区别在于它的战斗系统，它并不像其他游戏那样在固定的桌面上战斗，而是像一般的RPG那样在各式各样的迷宫中进行的。本作中的任务生成系统和迷宫自动生成系统使得游戏的变数更多，更加有意思。两个版本除了主角不同以外就连可以得到的卡片也不同。画面水准较次。



售价 5800日元

犬仔俱乐部 福丸的大冒险

犬っこ俱乐部 福丸の大冒険

推荐度 **7**

开发厂商 JORDAN	发售时间 2002年12月13日	
游戏类型 AVG	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边 无		



玩家在游戏中要扮演一只和小主人失散了的可爱小狗福丸，需要通过在动物的世界中的冒险来返回主人的身边。游戏的主要进行方式是与人对话触发情节的AVG，当中加入了许多类型丰富的迷你游戏。游戏改编自人气漫画系列《犬仔俱乐部》和《新犬仔俱乐部》，发行公司是曾经出版过超人气动物漫画的火眼太郎俱乐部，所以游戏的风格也和《火眼太郎》很像。游戏的画面不算华丽，但是非常可爱，难度也不是很高，相信会吸引不少女性玩家。



售价 4800日元

陆行鸟大陆

チョコボランド

推荐度 **8**

开发厂商 SQUARE	发售时间 2002年12月13日	
游戏类型 TAB	容量 64M	游戏人数 1～4人
对应周边 GBA专用通信对战线		



SQUARE重回任天堂阵营、参入GBA的第一部作品，以该社吉祥物陆行鸟为主角的大人气桌面类游戏。游戏的规则并不是特别复杂，但是却很需要具备一定的战略头脑才能将它玩得转！游戏中运用了很多诸如雾化、半透明的特效，所以画面看上去特别亮丽，让人眼前一亮。而众多SQUARE的经典人物也不断吸引着玩家将游戏深入进行下去。虽然单机游戏也非常有趣，不过如果能够和朋友们一起对战的话，其乐趣将成倍地增加。推荐大家都去试一试。



售价 4800日元

任性小妖精米尔莫 黄金秘宝传说

わがまま☆フェアリー ミルモでポン! 黄金マラカスの 徴h

推荐度 **4**

开发厂商 KONAMI	发售时间 2002年12月19日	
游戏类型 AVG	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边 无		



《任性小妖精米尔莫》是小学馆版权所有的人气动画/漫画作品，现在由KONAMI推出基于原作世界观的全新GBA游戏作品。游戏的故事是完全原创的，玩家要扮演枫和米尔莫，为了夺回被瓦鲁莫团偷走的魔法之力的象征"黄金秘宝"而不断在妖精界奔走。在游戏中，玩家会收集到各种情报和道具，利用各种小游戏和瓦鲁莫团进行对决！另外，通过收集道具还能进行命运占卜。游戏中总共会有50种以上的妖精登场，玩家可以在妖精图鉴中随意查阅。



售价 4800日元

迪士尼运动：篮球

Disney Sports: Basketball

推荐度 **6**

开发厂商 KONAMI	发售时间 2002年12月19日	
游戏类型 SPG	容量 128M	游戏人数 1～4人
对应周边 GBA专用通信对战线		



KONAMI获得迪士尼版权以后制作的运动系列的又一部作品，内容是2对2的篮球比赛，规则则是游戏原创的。玩家可以从8种迪士尼角色中任意选择两种组成自己的小队来进行比赛。游戏的模式不是特别丰富，但是包括了应该有的表演赛、联赛和训练等基本模式。与现实的篮球比赛不同，游戏中会出现多种利用魔法的空中战斗甚至必杀技，也会出现4或者5点的得分情况。本作还包含了一些迷你游戏。不过游戏的画面并不是特别突出，浪费了大容量。



售价 5800日元

BOBOBOOBO · BOOBOBO 奥义 87.5 爆裂鼻毛真拳

ボボボーボ・ボーボボ 奥义 87.5 爆裂鼻毛真拳

推荐度 **6**

开发厂商	HUDSON		发售时间	2002 年 12 月 19 日	
游戏类型	RPG	容量	64M	游戏人数	1～2 人
对应周边	GBA 专用通信对战线				



改编自人气爆笑漫画《爆裂！鼻毛真拳》的 RPG 游戏，战斗系统十分特殊。战斗时，玩家要通过组合主角 BOBOBOOBO · BOOBOBO 的各种台词来使用招式，RPG 老鸟可能要大吃一惊了！游戏的剧情是十分搞笑的，原作中的各种恶搞成份都会被一一保留。不过游戏的画面相当粗糙，不知道是不是厂商故意做成这种风格的，因为原作的画风本身是十分粗犷的，但是以 GBA 的水准来制作这样的画面是很令人失望的。游戏并不向原作 FANS 以外的玩家推荐。



售价 4800 日元

宇宙大作战巧克力入侵者 来自宇宙的侵略者

宇宙大作战 チョコベーダー ウチュウからの侵略者

推荐度 **8**

开发厂商	NAMCO		发售时间	2002 年 12 月 20 日	
游戏类型	RPG	容量	64M	游戏人数	1～2 人
对应周边	GBA 专用通信对战线				



由著名的巧克力玩具而来的游戏作品，玩家要扮演拥有超能力的少年拯救地球于水火之中。游戏采用了 3D 感较强的斜 45 度地图画面，而在战斗系统方面也颇有创新。采用了独特的“Advance Action System”以后，玩家只要配合控制角色的动作按下 A 键或者 B 键就能够达到会心一击或者减低伤害的效果，这使得 RPG 原本较为枯燥的战斗变得比较吸引人了。另外，玩家可以在游戏中收集各种宇宙机械来改造自己的武器装备，还能够召唤各种外星人来作战。



售价 4800 日元

斗魂 火人

斗魂 ヒート

推荐度 **6**

开发厂商	PCCW Japan		发售时间	2002 年 12 月 20 日	
游戏类型	SLG	容量	64M	游戏人数	1～2 人
对应周边	GBA 专用通信对战线				



由著名的摔角游戏会社安东尼猪木出品的新感觉摔角游戏，不像普通的摔角游戏那样采用动作方式，其基本的游戏方式十分类似 SFC 的《幽游白书特别篇》，是模拟类型的。玩家需要手动控制主角的方向，然后在必杀槽蓄满的时候选择适当的必杀技攻击对手。虽然主角是一名原创的小学生，但是在游戏中登场的不少选手都是新日本摔角联盟麾下的现役摔角手。游戏支持通信对战，可以和朋友通过对战线一起体验这款独特的摔角游戏。



售价 5800 日元

电梯大战 新旧合集

エレ ターアクション OLD&NEW

推荐度 **7**

开发厂商	MediaKite		发售时间	2002 年 12 月 20 日	
游戏类型	ACT	容量	64M	游戏人数	1～2 人
对应周边	GBA 专用通信对战线				



FC 时代的《电梯大战》相信大部分老玩家都会听说过它的大名的！在游戏中玩家要扮演一名间谍，潜入高层建筑内盗取重要的文件，同时要利用电梯、门等各种地形与大楼内的敌人巧妙地周旋。游戏虽然规则简单，但是却相当考验玩家的战略头脑。当年本作在玩家中拥有极高的评价。GBA 版除了完全复刻了当年的经典之作外，还新增了画面更加出色，可以选择角色、拥有更加丰富的道具的强化版本。喜欢动作游戏的玩家可不要错过这款作品了！



售价 4800 日元

特技小子

アクロバットキッズ

推荐度 **5**

开发厂商	METRO3D Japan	发售时间	2002 年 12 月 20 日
游戏类型	ACG	容量 32M	游戏人数 1 人
对应周边	无		



移植自美版的动作游戏，在手感方面还算比较流畅，缺点是操作比较滑，虽然没有一般美式游戏的生涩，却依然显得不够体贴。玩家要扮演一只在马戏团里表演特技的蝙蝠，将被邪恶军团绑架的同伴从敌人那里解救出来。在游戏中，玩家可以使用多种特殊能力，还能够搭乘各种交通工具，目的就是要成功通过邪恶军团在场景各处设置的险恶的陷阱。角色的表情比较丰富，动作也算是比较多元化的，喜欢旧式动作游戏的玩家可以拿来体验一下。



售价 4800 日元

火腿太郎的故事 3 GBA

ハムスター物语 3 GBA

推荐度 **6**

开发厂商	Culture Brain	发售时间	2002 年 12 月 24 日
游戏类型	SLG	容量 64M	游戏人数 1 人
对应周边	无		



又是一款以“火腿太郎”为卖点的游戏，当然仍然非常可爱也仍然属于女性向游戏咯！在游戏中玩家要扮演一名转校女生，从专门研究火腿太郎的科学家那里得到了一只可爱的火腿太郎，从而开始了培养仓鼠的生活。基本上这款游戏和其他育成类的火腿太郎游戏没有什么区别，也就是训练、买道具、喂食，不介意类型重复的玩家可以考虑试一试。游戏的画面素质也没有什么太大的突破，所以并不建议闲钱不多的玩家购买它。



售价 4800 日元

徽章机器人贰 CORE 甲壳虫・独角仙版

メダロット贰 CORE カブト・クワガタバージョン

推荐度 **8**

开发厂商	NATSUME	发售时间	2002 年 12 月 25 日
游戏类型	RPG	容量 64M	游戏人数 1～2 人
对应周边	GBA 专用通信对战线		



本作其实并非全新的作品，而是在GBC版《徽章机器人2》的基础上，变更了部分事件，提升了Medarot的种类，强化了战斗动画的加强型移植版本。这个系列的最大特色就在于通过4种部件的组合可以创造出种类异常丰富的各色机器人，本作中登场的每一个身体部件的种类从原来的 90 种左右增加到120种，在自行组合方面其变化也会更加丰富。战斗画面的强化是显而易见的，而狙击系统的引入也使得战术安排发生了更大的变化。总之，这是一款非常优秀的 RPG 作品！



售价 4800 日元

双刃

DUAL BLADES

推荐度 **4**

开发厂商	METRO3D Japan	发售时间	2002 年 12 月 25 日
游戏类型	FTG	容量 32M	游戏人数 1～2 人
对应周边	GBA 专用通信对战线		



美版移植的刀剑格斗游戏，游戏的素质相当低下。因为容量较低，所以可以选择的人物只有8名，这对于现在的格斗游戏来说实在太少了。而游戏的画面更是粗糙得令人发指，人物的发色数之少简直让人怀疑这到底是不是一款FC游戏！各角色动作也比较僵硬，虽然人物比例在目前GBA 的格斗游戏中算是比较大的，但是游戏的过程中那明显的跳帧现象实在让人难以忍受。如果你只玩格斗游戏，一时间又找不到其他作品，那么倒不妨拿它来消遣一下。



售价 4800 日元

小龙斯派罗 Advance

スパイロ アドバンス

推荐度 7

开发厂商	KONAMI	发售时间	2002 年 12 月 26 日
游戏类型	ACT	容量 64M	游戏人数 1 人
对应周边	无		



从美版移植过来的著名动作游戏最新作。除了基本的动作要素以外，游戏还相当注重解谜和收集的成分。地图采用了斜 45 度视角，对于一款动作游戏来说，可能玩家要好一会儿才能够适应这种视角下的操作方式。游戏中有一些谜题，不过都不是很难，只要有耐心和一定的观察能力就应该没有什么大问题。游戏中关卡和隐藏要素算是比较丰富的，因此会比较耐玩。喜欢美版动作游戏的玩家应该不会放过这部作品的。游戏本身采用了电池记忆。



售价 4800 日元

全日本少年足球大会 2 目标是日本第一！

全日本少年サッカー大会 2 めざせ日本一！

推荐度 6

开发厂商	Success	发售时间	2002 年 12 月 27 日
游戏类型	SLG	容量 64M	游戏人数 1 人
对应周边	GBA 专用通信对战线		



系列的第一作是 GBC 版本，这一次转移到 GBA 平台自然要进行一番强化。除了图像质量上的提升以外，登场的选手数量以及选手之间的差异表现也会更加丰富。游戏中收录的少年足球队都是在"财团法人 日本足球协会"登陆的真实球队，而且全部以实名登场。当然，由玩家自己编成原创球队的系统也会继续保留的。新增的训练模式中收录了一些迷你游戏，通过这些游戏可以改变选手的成长速度，这是其他游戏中所没有的。游戏中有实况解说，气氛十分活泼！



售价 4800 日元

鬼眼狂刀

SAMURAI DEEPER KYO

推荐度 7

开发厂商	KONAMI	发售时间	2002 年 12 月 27 日
游戏类型	ACT	容量 64M	游戏人数 1 人
对应周边	无		



改编自著名少年漫画《鬼眼狂刀》的动作游戏终于在 GBA 上登场了。游戏方式十分简单，也没有什么太大的难度。玩家只要选中自己喜欢的角色，手持宝刀冲入敌阵不断砍杀，当气槽积累到一定程度的时候就可以使用华丽的超必杀技了。虽然游戏会有连续斩的累积显示，但是实际上这对于玩家的技巧方面并没有什么特别的要求，只要杀死敌人就能够增长。到了游戏的后期，单一的游戏方式就显得有点无力了。作为休闲的小品游戏，本作还是可以一玩的。



售价 4800 日元

拳皇 EX 咆哮之血

THE KING OF FIGHTERS EX2 HOWLING BLOOD

推荐度 8

开发厂商	PLAYMORE	发售时间	2003 年 1 月 1 日
游戏类型	FTG	容量 64M	游戏人数 1~2 人
对应周边	GBA 专用通信对战线		



GBA 版《拳皇》第二弹，比起一年前的前作有了大幅的提升。新作除了增加了数名完全原创的全新角色以外，在系统方面也作了一定的改良。Striker 系统的改变充分体现了 GBA 版的特色，而诸多的隐藏要素也使得游戏比前作更加吸引玩家。画面方面，新作也更上了一个档次，让人对掌机版《拳皇》有了一个新的认识。而在游戏的 BUG 方面，比起前作来说可是改进了很多，让人觉得制作公司的态度认真了起来。喜欢格斗游戏的玩家绝对不应该错过这款游戏。



售价 4800 日元

魔法王子

エレミックス!

推荐度 **6**

开发厂商 SIMS	发售时间 2003年1月3日	
游戏类型 ACT	容量 32M	游戏人数 1人

对应周边 无



一款风格十分奇特的动作冒险类游戏。游戏按照传统的关卡制来进行，玩家需要通过使用火、冰和土三种属性不同的魔法来解开各种谜题。打倒敌人除了可以获得加分的水晶以外，还能够获得提升魔法能力的能量石。每种魔法都可以提升两次等级，升级以后魔法的攻击范围会大幅度提升。另外，每种魔法都会对应一种召唤兽，可以对全屏的敌人进行攻击，威力极大，不过有次数限制。游戏的画面水准一般，游戏方式也显得比较单调，不推荐购买。



售价 4800日元

不可思议王国的艾利丝

不思议の国のアリス

推荐度 **6**

开发厂商 Global A Entertainment	发售时间 2003年1月9日	
游戏类型 TAB	容量 32M	游戏人数 1～4人

对应周边 无



改编自世界儿童文学名著《艾利丝漫游仙境》，负责游戏中卡片插画绘制的是著名的画家约翰·泰尼艾尔。游戏与其他桌面类作品不同的地方在于，游戏中各个版面的地形一开始是无法知道的，只有通过玩家的探索才能够逐渐打开整个地图。游戏以卡片为中心，为对手设置障碍，为自己的胜利铺平道路，这些都要用到卡片。游戏中还附加了一些小任务，完成任务以后就能够得到一定的点数，这使得游戏的乐趣备增。喜欢TAB游戏的玩家可以尝试一下。



售价 4800日元

文字解谜 文字接龙 Advance

ことばのパズル もじぴったんアドバンス

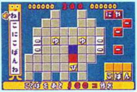
推荐度 **8**

开发厂商 NAMCO	发售时间 2003年1月10日	
游戏类型 PUG	容量 64M	游戏人数 1人

对应周边 无



新类型的解谜游戏，玩家只要简单地把假名填入各个方块之中组成词语就能够获得点数，完成固定的目标以后就能够通过版面了。虽然规则简单，但是玩起来却蛮费头脑的！游戏中一共收录了76500个以上的词语，除了流行用语以外，还有一些古文、谚语和外国词汇，对于日文不是很了解的话是很难将游戏进行下去的。游戏中的关卡数量在600以上，即使最初的一些关卡也很有挑战性。游戏的确很好玩，但是并不像不懂日语的玩家推荐。



售价 4800日元

迪士尼运动：滑雪

Disney Sports: Snowboarding

推荐度 **4**

开发厂商 KONAMI	发售时间 2002年1月16日	
游戏类型 SPG	容量 128M	游戏人数 1人

对应周边 无



KONAMI出品的又一个以迪士尼角色为卖点的运动类游戏，这次的主题是滑雪。游戏采用了全3D的引擎，幸好滑雪场的背景都比较单调，并没有影响游戏的运行速度。游戏的规则很简单，就是要比对手先抵达终点。比赛中玩家可以用B键作出各种不同的动作。游戏的操作手感并不是很好，而且那些技巧的华丽程度也略显不足。游戏最大的弊病在于它的模式太少，而且又不能够通信对战（可以交换一些道具）。相信没有几名玩家会为这样的游戏浪费宝贵的资金的！



售价 4800日元

无限机甲

ムゲンボーグ

推荐度 6

开发厂商 KONAMI	发售时间 2002 年 1 月 16 日	
游戏类型 FTG	容量 64M	游戏人数 1～2 人
对应周边 GBA 专用通信对战线		



片头动画虽然颇有动感，但是低下的分辨率实在让人难以接受。游戏本身的表现也没有什么特别惊人之处，剧情、画面和系统都是相当平庸的，只能说是一款很普通的收集类游戏。游戏的战斗系统与传统的指令类型略有区别，玩家下达的指令不会立刻产生作用，而是在一定时间之后由无限机甲自动执行的。游戏中玩家会得到一些文具，利用这些文具就可以使自己的无限机甲升级，而它们的攻击方式也完全由文具来实现，这一点还略有看头。



售价 4800 日元

犬夜叉 奈落的陷阱！迷幻之森的请柬

犬夜叉 奈落の ！迷いの森の招待状

推荐度 6

开发厂商 TAKARA	发售时间 2003 年 1 月 23 日	
游戏类型 TAB	容量 64M	游戏人数 1～2 人
对应周边 GBA 专用通信对战线		



可能是《犬夜叉》的题材不太适合做成桌面游戏吧，这款游戏给人的感觉非常奇怪：原作中那些热血的角色居然在一个奇怪的棋盘上走来走去而不会发生令人血脉贲张的热斗！游戏的规则十分传统，就是按照轮盘的结果移动，然后触发各种事件。在遇到妖怪事件或者与对手相遇的时候会发生战斗，不过无论是攻击还是防御还是要依靠轮盘的结果来计算效果的。游戏中加入了部分 RPG 要素，角色可以通过获得经验值而提升等级。不向 FANS以外的玩家推荐本作。



售价 4800 日元

力量职棒口袋版 5

パワプロクンポケット 5

推荐度 8

开发厂商 KONAMI	发售时间 2003 年 1 月 23 日	
游戏类型 SLG	容量 64M	游戏人数 1～2 人
对应周边 GBA 专用通信对战线		



风格独特的“《力量职棒》系列”的口袋版也已经出到第 5 代了，本作在全面继承上一代引擎的基础上还增加了很多全新的要素。在游戏中，玩家要扮演一名无意中和棒球冠军互换了身体的记者，通过不懈的努力让自己的身体再次登上冠军的宝座。上一代作品中通关后可以进入RPG模式，而本作中继续保留了这个设定，在这个模式中可以见到一些以前作品中的人物。为了扩大FANS的领域，游戏在各方面都作了调整，虽然简单但是容量却相当大，值得一玩。



售价 4800 日元

玛丽、艾丽和艾尼斯的工作室 微风的传言

マリー、エリー&アニスのアトリエ そよ风からの传言

推荐度 8

开发厂商 BANPRESTO	发售时间 2003 年 1 月 24 日	
游戏类型 S・RPG	容量 64M	游戏人数 1 人
对应周边 无		



“《工作室》系列”的最新作，玛丽、艾丽再次登场，而全新角色艾尼斯也会加入炼金术士的行列之中。虽然该系列以前在GB 上也曾经推出过几部作品，但是因为硬件水平的限制，原作那唯美的画风很难表现得非常到位，而GBA版就完全不一样了。本作新增了“Image 调和”系统，玩家可以不用知道调和方法直接用原料进行合成，对于玩家的调和感觉要求很高。新作中还增加了写书的系统，可以将Image 调和得到的各种道具记录在案。FANS一定要玩的作品。



售价 5800 日元

迪士尼运动：摩托

Disney Sports：Motocross

推荐度 **7**

开发厂商	KONAMI	发售时间	2003年2月13日
游戏类型	SPG	容量 128M	游戏人数 1～4人
对应周边	GBA专用通信对战线		



老玩家想必还记得FC上的那个经典的摩托车游戏吧！横向卷轴、多重障碍，这些要素使得那款游戏乐趣十足。而本作就是在它的基础上大幅度强化的产物。玩家要从数名性能不同的迪士尼角色挑选一名作为自己操纵的角色，与其他3名对手一起，在充满了跳台和障碍物的赛道中进行比赛。同以前一样，玩家可以通过消耗汽油来进行加速，而汽油则需要通过赛道中的道具来补给。这次新增了魔法宝石这一道具，积累到一定程度以后就可以做出各种华丽的技巧了。



售价 5800日元

银河战士 融合

メトロイド フュージョン

推荐度 **10**

开发厂商	NINTENDO	发售时间	2003年2月14日
游戏类型	ACT	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	NGC-GBA专用连机线		



《银河战士》是任天堂麾下除《塞尔达传说》以外的另一个解谜类动作游戏，游戏虽然采用了完全不同的横向卷轴视角，但是其宗旨却和《塞尔达》大同小异。系列曾经在FC、GB和SFC上各推出过一部作品，其中SFC版更是经典中的经典，它也是《恶魔城 月下夜想曲》的重要灵感来源。而本作是该系列正统的续作。因为硬件机能的问题，比起SFC版本作总体感觉上稍微有所下降，但是水准依然很高。日版难度比美版有所增多，而结局数量也大幅度提升。



售价 4800日元

指环王 双塔

ロード・オブ・ザ・リング 二つの塔

推荐度 **8**

开发厂商	EA・SQUARE	发售时间	2003年2月14日
游戏类型	A・RPG	容量 128M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信对战线		



随着电影的热度不断高涨，《指环王》在各游戏平台上也掀起了阵阵热潮。本作由EA负责开发，采用了类似《Diablo》的动作RPG模式来进行游戏，日版则完全移植自拥有较高评价的美版。在故事方面集成了电影版《魔戒现身》和《双塔》两部的剧情，相当有吸引力。玩家则可以操纵阿拉贡、莱格拉斯、刚道尔夫、弗罗多和埃尔温5名角色进行游戏，角色不同故事也会有所不同。游戏隐藏要素丰富，而联机作战模式更是非常优秀，甚至超越了一些日式游戏。



售价 4800日元

最终幻想战略版 Advance

ファイナルファンタジータクティクス アドバンス

推荐度 **9**

开发厂商	SQUARE	发售时间	2003年2月14日
游戏类型	S・RPG	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信对战线		



完全为GBA原创的《最终幻想战略版》最新作。考虑到GBA的硬件特性，开发小组对原来的系统作了一些简化，另外还增加了很多新的要素。最初玩家只能够前往几个据点，但是随着游戏的进行可以得到的据点数量也会增多，而这些据点的位置则全部要靠玩家自己来安排，特定的排法还会出现隐藏的要素。任务系统是本作的核心之一，玩家可以在工会里接到各种任务，完成以后都有奖励。虽然只有少数任务和剧情相关，但是要想顺利通关一定要多多挑战才行哪！



售价 4800日元

网球王子2003 冷酷之蓝·热情之红

テニスの王子様2003 COOLBLUE·PASSIONRED

推荐度 **7**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2003年2月20日		
游戏类型	SPG	容量	128M	游戏人数	1～4人
对应周边	GBA专用通信对战线				



分成两个版本发售的《网球王子》最新作。每个版本都有20名角色可供使用而且并不完全相同，如果和另外一个版本进行通信的话则可以使用另外一个版本中才会出现的人物。游戏中的必杀技得到了大幅度强化，总共有90多种必杀技会出现在本作中，并且都是全画面的大魄力演出，而与动画版相同的配音也会大量收录。游戏支持最大4人通信协力、对战。在画面方面没有太大的惊人之处，而且帮助信息过少不利于新人迅速上手，这是游戏的不足之处。



售价 4800日元

挖金块

ロードランナー

推荐度 **5**

开发厂商	SUCCESS	发售时间	2003年2月21日		
游戏类型	A·PUZ	容量	32M	游戏人数	1～2人
对应周边	GBA专用通信对战线				



《挖金块》对于从FC时代走过来的老玩家来说应该是无人不知、无人不晓的吧？这款经典的作品由美国公司在GBA上复刻以后终于推出了日版。与原作相比，GBA版在画面上的确有了不少进步：主角和怪物的造型都有了新的变化，画面的发色也更多。不过这款纯粹用来怀旧的老游戏却抛弃了当初经典的"炸弹人"造型，换上了一些不伦不类的未来战士形象，这一点实在让人感到不解。游戏的方式完全与原作一样，所以想找到新感觉是不可能的了。怀旧专用？



售价 4800日元

战国革命外传

战国革命外传

推荐度 **8**

开发厂商	KONAMI	发售时间	2003年2月27日		
游戏类型	A·RPG	容量	64M	游戏人数	1～2人
对应周边	GBA专用通信对战线				



移植自街机的动作RPG，比较让人感到意外的作品。在游戏中玩家要扮演一名战国乱世中的武士，亲身加入到各大著名的战国事件中去。玩家可以装备弓、剑、枪3种性能完全不同的武器以及3种法术，并且可以随时切换装备中的武器和法术。通过不同武器和法术的连携，简单的操作就可以形成相当华丽的连续攻击。作为街机的移植作品，系统复杂度较低，游戏方式比较单一是游戏的小缺点。但是这些缺点与游戏的爽快度相比则是可以忽略的，反正只是休闲小品嘛！



售价 4800日元

Whistle！第37回东京都中学总和体育足球大会

ホイッスル！第37回東京都中学校総和体育サッカ 大会

推荐度 **6**

开发厂商	KONAMI	发售时间	2003年2月27日		
游戏类型	SLG	容量	64M	游戏人数	1人
对应周边	无				



《Whistle！》是近年来除了《足球小将》以外较为知名的足球漫画作品之一。游戏忠实再现了原作中的各场比赛，甚至包含了以都大会为舞台的决胜锦标赛。随着游戏的进行，整个比赛的结果都会因为玩家的行动而产生变化，而像原作中樱上水这样的队伍都有可能在玩家的努力下而战胜对手，所以通过游戏玩家可以自己创造出原作所没有的情节。游戏中会以玩家的视角来进行各种训练以及发生事件，这一点是与其他足球育成类游戏区别最大的地方！



售价 4800日元

世界传说 召唤士之血统

テイルズ オブ ザ ワールド サモナーズ リネージ

推荐度 7

开发厂商	NAMCO	发售时间	2003年3月7日
游戏类型	S·RPG	容量 64M	游戏人数 1~2人
对应周边	GBA专用通信对战线		



虽然名义上是"《传说》系列"的最新作，但是实际上这是NAMCO在GB上推出过的《Pocket King》的续作。游戏的基本系统、图像引擎等都继承自该作品，而《幻想传说》的人物只是作为客串角色登场而已。占据据点、积累点数、召唤士兵，这些看上去似乎更像《陆行鸟大陆》这样的桌面类游戏一些。游戏中的兵种相克是十分重要的，值得研究一下。不过游戏的画面实在是问题多多，战斗时的放大画面马赛克极其严重，让人怀疑是否是直接从GB移植过来的。



售价 4800日元

塞尔达传说 众神的三角力量&四支剑

ゼルダの传说 神々のトライフォース&4つの剣

推荐度 10

开发厂商	NINTENDO	发售时间	2003年3月14日
游戏类型	A·RPG	容量 64M	游戏人数 1~4人
对应周边	GBA专用通信对战线		



本作包含两个部分：移植自SFC版的《塞尔达传说 众神的三角力量》和完全原创的联机战斗版《四支剑》。移植部分基本上就是SFC版的完全再现，并没有进行任何画面或者系统上的强化。而原创版本则采用了全新的图像引擎和系统，多人联机共同游戏却依然能够保持《塞尔达》的感觉，可见游戏公司下了不少的功夫。两个版本之间存在着联动的关系，比如原创版会根据移植版的游戏进度增添数种能力，而在移植版中则可以玩到原创的隐藏迷宫。



售价 4800日元

闪灵二人组 大都会夺还作战！

GetBackers 奪还屋 メトロポリス奪还作战！

推荐度 6

开发厂商	KONAMI	发售时间	2003年3月20日
游戏类型	RPG	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	无		



时隔两年以后的《夺还屋Get Backers》的RPG版本最新作。前作作为GBA早期的RPG，容量较小，系统方面力图创新，但是可能因为厂商对于GBA的性能还不能够完全把握，并没有获得较好的评价。新作一改前作的3D旋转战斗画面，而采用了类似《DQ》的战斗系统，用大魄力的特写画面来表现原作中的各种必杀技，加上与动画版相同的配音，对于原作FANS显然更有吸引力。不过游戏的地图画面实在是过于简陋，战斗系统也没有太大亮点，不推荐FANS以外的玩家购买。



售价 4800日元

游戏王对战怪兽8 破灭的大邪神

游戏王デュエルモンスターズ8 破灭の大邪神

推荐度 7

开发厂商	KONAMI	发售时间	2003年3月20日
游戏类型	卡片RPG	容量 128M	游戏人数 1~2人
对应周边	GBA专用通信对战线		



《游戏王对战怪兽》能够出到第8代，这足以说明这个系列的惊人生命力了。不过随着原作漫画的人气度下降，卡片游戏风潮的衰退，这个系列也已经无法再现巅峰时代的辉煌了。本作同7代一样，是卡片战斗RPG，在自由度上比起以前单纯的卡片对战要高很多，而且又有一定的故事性。虽然比起前作来，KONAMI在一些小细节方面作了调整，但是总体上还是延续了上一代的引擎。游戏的画面十分平庸。没有玩腻卡片游戏的人，或者《游戏王》的FANS可以一试。



售价 4800日元

激斗传说诺亚 梦幻经理

激斗传说ノア ドリームマネージメント

推荐度 **5**

开发厂商 NetVillage | 发售时间 2003年3月20日
游戏类型 SLG | 容量 64M | 游戏人数 1～2人
对应周边 GBA专用通信对战线



摔角游戏在日本拥有一定的FANS，只要制作水准不是太低就会有人喜欢。本作是一款团体经营类游戏，不过玩家在游戏中不仅仅要扮演一名经理，同时也会是俱乐部的代表选手。因此玩家的日常工作除了对整个俱乐部进行管理以外，还要对自己的能力进行培养。游戏经过职业摔角联盟诺亚的授权，该联盟所属的摔角手都会以实名在游戏中登场，而一些外国选手和原创选手也会参入展团。游戏的画面水平十分一般，系统也十分正统。喜欢摔角的玩家可以一试。



售价 5800日元

公主妹妹 清纯再临

シスター・プリンセス リピュア

推荐度 **7**

开发厂商 Marvelous | 发售时间 2003年3月20日
游戏类型 AVG | 容量 64M | 游戏人数 1～2人
对应周边 GBA专用通信对战线



清纯派的恋爱AVG代表作《公主妹妹》终于来到了GBA上了！以“Re Pure”为副标题正表明了游戏整体清新的风格。游戏中12位小妹妹不仅造型各异，就连她们的性格也存在着巨大的差异，这些差别都可以通过游戏真切地体会到。游戏的难度并不高，玩家只要通过选择各种选项就能够将游戏顺利地进行下去。不过12名角色一共有48种结局，能否完全得到结局图片还得看玩家的游戏水平呢！作为AVG游戏，本作的画面水准中等偏上，喜欢这个类型的朋友可以考虑。



售价 4800日元

瓦里奥制造

メイド イン ワリオ

推荐度 **8**

开发厂商 NINTENDO | 发售时间 2003年2月14日
游戏类型 ETC | 容量 64M | 游戏人数 1人
对应周边 无



“挂羊头卖狗肉”的作品！游戏当中除了用到了瓦里奥的形象以及部分游戏中的音乐以外，完全和原《瓦里奥大陆》系列”无关。游戏由若干个迷你游戏组合而成，“最多、最短、最速”就是本作的宣传口号，200个以上的各色迷你游戏让你玩都玩不过来。这些迷你游戏按照种类大致分成了若干个关卡，而玩过的游戏都可以在专门的图鉴模式内反复挑战。这些游戏的规则都十分简单，时间也非常短，对于在公车上打发时间来说真是再好不过了！



售价 4800日元

真·女神转生

真·女神转生

推荐度 **6**

开发厂商 ATLUS | 发售时间 2003年3月28日
游戏类型 RPG | 容量 64M | 游戏人数 1～2人
对应周边 GBA专用通信对战线



游戏移植自SFC版的系列第一部作品。“《真·女神转生》系列”的特色有很多，比如3D迷宫的移动方式、壮大的故事设定、独特的世界观、丰富的恶魔同伴，尤其是对话交涉和恶魔合体更是经典的系统。在剧情方面GBA版本没有做任何调整，不过在系统方面则增添了一些新的要素。新版本借助GBA的强大机能实现了比较高的画面水平，此外还追加了若干模式。虽然如此，本作还是无法逃脱“炒冷饭”的嫌疑，而3D迷宫移动对于不少人来说也是比较不讨好的设定。



售价 4800日元

舞之刃 闪光

Dancing Sword 闪光

推荐度 **7**

开发厂商	MTO	发售时间	2003年3月28日
游戏类型	ACT	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	无		



以美少女和舞蹈为卖点的动作游戏。玩家要操纵5名风格各异的美少女手持武器去击败邪恶的势力。游戏的特色在于这些美少女的必杀技的使用方法十分特殊：按照一定节奏输入按键。每个少女都有3招必杀技，分别为火、冰和雷属性，而每个少女的必杀技出招都是完全不同的。游戏中不仅要利用这些必杀技打败敌人，还会出现一些必须要用必杀技才能解开的小谜题。游戏的缺点是手感生涩、玩法单一、流程较短。不过单纯作为消遣类的作品来看就没问题了。



售价 4800日元

From TV animation ONE PIECE 目标！财宝王

From TV animation ONE PIECE めざせ! キングオブベリー

推荐度 **7**

开发厂商	BANPRESTO	发售时间	2003年3月28日
游戏类型	TAB	容量 64M	游戏人数 1～4人
对应周边	GBA专用通信对战线		



虽然原作是格斗型的漫画，但是做成这种桌面类游戏的感觉到也不坏。游戏的画面与同公司的其他作品相比显得不够华丽，线条比较单一而且画面比较灰。不过游戏的系统还是不错的。看过爆笑的剧情以后，路飞海盗团的众人就要分散到各地去收集财宝了。游戏中会有很多原作中出现过的其他海盗登场，而这个时候游戏就会进入战斗部分。通过轮盘来决定攻击方式，原作中各种必杀技都会用大魄力的特写画面重新再现。《ONE PIECE》FANS必玩的作品！



售价 4800日元

解谜和侦探合集

パズル＆探偵コレクション

推荐度 **6**

开发厂商	Culture Brain	发售时间	2003年3月28日
游戏类型	PUZ	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信对战线		



本作是《有趣名侦探》、《梦幻解谜 火腿太郎物语》和《大众解谜 转转碰》3款小游戏的合集。《有趣名侦探》是一个小型的侦探类游戏，玩家要通过选择各种选项来逐渐查明事情的真相。《火腿太郎物语》是一个类似《仓库番》的解谜游戏，玩家要操纵火腿太郎在限定的时间将散落在场地各处的拼图碎片正确地摆回原处。而《转转碰》里面玩家要用B键调整大懒猫的位置，然后用A键叫醒它吃掉面前相同颜色的老鼠，这是3款游戏中最有意思的一个。



售价 4800日元

洛克人EXE3 BLACK

ロックマン エグゼ3 BLACK

推荐度 **6**

开发厂商	CAPCOM	发售时间	2003年3月28日
游戏类型	A·RPG	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信对战线		



2002年年底发售的《洛克人EXE3》的资料片游戏。与原版本相比，本作在战斗芯片的种类和出现几率上作了一定程度的调整。新版本中，洛克人.EXE的Ground Style被全新的Shadow Style取代，新的形态的特色在于可以闪避敌人的攻击，还能够走在没有地板的方格上。新版本中出现了对战名人，而部分BOSS角色也做了一些改变。除此以外，在剧情和游戏的进行方式上完全和原版本相同。只有同时购入两款作品才能算真正玩好了《洛克人EXE3》。



售价 4800日元

勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心

推荐度 9

ドラゴンクエストモンスターズ　キャラバンハート

开发厂商 ENIX		发售时间 2003年3月29日	
游戏类型 RPG	容量 64M	游戏人数 1～2人	
对应周边 GBA专用通信对战线			



超人气收集类RPG《勇者斗恶龙怪兽篇》在GBA上的最新作，游戏做了大幅度的调整和改变。故事的主人公是《DQ Ⅶ》的基法王子，讲述了他幼年时代的冒险故事。本作大幅度强化了剧情部分，游戏分为若干章节，玩家可以体验到如同《DQ》本家一般的感人故事。战斗系统方面，大篷车的导入使得战术在一定程度上偏向了旅团成员的职业搭配上，相较之下怪兽在新作中的地位下降了很多。不过全新的转生系统使得怪物收集部分产生了新的乐趣。



售价 4800日元

游戏王对战怪兽 国际版

推荐度 7

游戏王デュエルモンスターズ インターナショナルワールドワイドエディション

开发厂商 KONAMI		发售时间 2003年4月17日	
游戏类型 卡片战斗	容量 128M	游戏人数 1～2人	
对应周边 GBA专用通信对战线			



正统卡片游戏版本的最新作，最大的特色是对应日语、英语、德语、法语、意大利语和西班牙语6大语种的切换功能，可以和该游戏的美版及欧版软件自由通信。而且KONAMI会专门为这款游戏在2003年夏季召开一个世界范围内的超级大赛。游戏以《游戏王对战怪兽6 专家版2》为蓝本，修改了若干规则和操作，以前的老玩家一时间可能会有所不适应。对于一直以来只接触过日版《游戏王》的玩家来说，可以看到英文的卡片解说应该可以算是一件很不错的事！



售价 4800日元

佐德兽传说 2

推荐度 7

ZOIDS SAGA2

开发厂商 TOMY		发售时间 2003年4月18日	
游戏类型 RPG	容量 64M	游戏人数 1～2人	
对应周边 GBA专用通信对战线			



GBA版的“《佐德兽》系列”最新作，登场角色超过了70人，动画版、《佐德兽传说》1代以及NGC版的人物都会在最新作中展露身影。而游戏最大的卖点——机动佐德兽的数量也超过了140台。新作中，还出现了可以实现合体攻击的机体“Matrix Dragon”。佐德兽的武器装备种类也得到提升，而且这一次还可以为佐德兽更换涂装颜色，从而可以产生500万种以上的变化。战斗动画和战斗系统部分也得到了充分强化，完全可以再现出佐德兽之间的激烈战斗！



售价 4800日元

牧场物语 矿石镇的伙伴们

推荐度 8

牧场物语 ミネラルタウンのなかまたち

开发厂商 Victor		发售时间 2003年4月28日	
游戏类型 SLG	容量 64M	游戏人数 1～2人	
对应周边 GBA专用通信对战线、NGC-GBA专用通信线			



比起GB版，超大的容量果然为本作增色不少。游戏不仅在画面上达到以前的GB版无法达到的高度，在系统上也更加复杂、更加专业，玩家可以体验到更加真实的牧场生活。本作中有着众多的女性角色，有不少都可以通过提升好感度而达成结婚事件，在经营的空闲谈谈恋爱也是很不错的。游戏中设置了众多事件，能否完全触发则要看玩家的游戏水平了。游戏可以和NGC版《牧场物语》联动，从而可以增加一些全新的要素，为游戏增加额外的乐趣，千万不要错过。



售价 4800日元

魔法南瓜头 阿安和格雷戈的大冒险

魔法のパンプキン アンとグレッグの大冒险

推荐度 6

开发厂商	MTO	发售时间	2003 年 4 月 24 日		
游戏类型	ACT	容量	32M	游戏人数	1 人
对应周边	无				



移植自美版的动作类游戏，乍一看非常不显眼，仔细玩下去才能够发现其中的奥妙之处。游戏的背景是万圣节的夜晚，一个叫做安的小魔女和一个叫做格雷戈的小恶魔在各种阴森的场景中展开了大冒险。每关开始的时候，玩家必须操纵小魔女安，她的能力十分普通，不过在抵达特定的召唤魔法阵以后，玩家就可以操纵更加强力的小恶魔格雷戈了。游戏的最大特色是关卡中隐藏着各种通道，要想全部找到不费一番脑筋是做不到的，这是这款游戏最有趣的地方！



售价 4800 日元

全职猎人 好朋友们大作战！！

HUNTER × HUNTER みんな友だち大作战！！

推荐度 6

开发厂商	KONAMI	发售时间	2003 年 4 月 24 日		
游戏类型	AVG	容量	128M	游戏人数	1 人
对应周边	无				



游戏虽然是完全原创的作品，但是其系统却非常完美地再现了《HUNTER × HUNTER》的世界观。Q 版风格的画面虽然没有什么令人惊讶的地方，但是却相当清新可人。原作中的著名角色都会在作品中一一登场，而且最让人惊讶的是，游戏中收录了大量的语音，看到 GBA 上的游戏能够像家用机一般播放语音，原作的 FANS 一定是非常感动的。不过游戏的系统相当另类，玩家可能经常像那些漫画角色一样无所事事，所以可能有玩家会觉得游戏比较无聊。



售价 4800 日元

冒险游记 Pluster World 传说的模型之门

冒险游记プラスターワールド 传说のプラストゲート

推荐度 3

开发厂商	TAKARA	发售时间	2003 年 4 月 24 日		
游戏类型	RPG	容量	64M	游戏人数	1 人
对应周边	无				



Pluster 是 TAKARA 生产的一种塑料玩具（单卖），而这款软件则是将这种塑料玩具与 GBA 联动的工具。将 Plaster 模型连接到专用的传送装置 Pluster Gate（初始包捆绑销售）就可以把其相对应的数据传送到游戏中去，从而在游戏中获得强力的伙伴。如果没有相关的模型和连接器游戏则无法独立运行，因为它必须依靠不同的模型才能够实现一些功能。单纯从游戏的角度来说，本作画面用色比较显眼，但是游戏系统和人物设定等都很普通，并不是非常有趣的作品。



售价 5800 日元

冒险游记 Pluster World 模型 GP

冒险游记プラスターワールド プラストオン GP

推荐度 3

开发厂商	TAKARA	发售时间	2003 年 4 月 24 日		
游戏类型	RAC	容量	64M	游戏人数	1～4 人
对应周边	GBA 专用通信对战线				



TAKARA 的塑料玩具和游戏联动系列第二弹，本作是一款赛车游戏。游戏的最大特色就在通过专用的传送装置获得相关模型上的数据，游戏中的赛车必须通过和这些数据合体才能够正式进入比赛。作为赛车游戏，游戏的画面水准基本上和《马里奥赛车》以及《F-ZERO》等 GBA 上的 3D 赛车游戏持平。不过通过合体产生的赛车才是游戏最大的卖点。虽然游戏可以支持 4 人对战，但是因为必须拥有专门的设备才能够进入游戏，所以不向广大玩家推荐。



售价 5800 日元

ZERO ONE

ZERO ONE

推荐度 6

开发厂商	FUUKI	发售时间	2003年4月24日
游戏类型 AVG	容量 128M	游戏人数	1人

对应周边 无



在人们的印象中，文字类冒险游戏几乎全部都是恐怖游戏，而本作则独树一帜，采用了科幻作为游戏的主题。玩家要扮演平凡的主人公四处探访线索，逐渐发现自己失踪了的父亲和一连串怪异事件的联系。生化机器人、怪兽和巨大机器人，无数超越常识的障碍摆在了主角的面前。游戏中不时会出现一些迷你游戏来调节玩家的情绪，而游戏的结局更是多达105种，充分运用了大容量卡带的优势。不过游戏的画面水准一般，推荐喜欢文字冒险的玩家尝试。



售价 5800日元

火焰之纹章 烈火之剑

ファイアーエムブレム 烈火の剣

推荐度 9

开发厂商	NINTENDO	发售时间	2003年4月25日
游戏类型 S·RPG	容量 128M	游戏人数	1~4人

对应周边 GBA专用通信对战线



GBA《火焰之纹章》第二作，在剧情方面却属于前传的性质。游戏的第一部分是教学性质的琳篇，即使是初学者也可以通过这一篇掌握基本的战斗方法，而资深者则可以通过与前作联动直接进入强调实践的艾利乌德篇。而将这一篇章通过以后则可以使用另外一位男主角海克特鲁从另外一个角度来进行游戏。比起《封印之剑》，本作因为容量的提升而加入了很多新的要素，即使玩过前作的朋友也会觉得非常新鲜。当然，这个系列的高难度也是依然保留的。



售价 4800日元

RPG工具 Advance

RPGツクールアドバンス

推荐度 5

开发厂商	Enter Brain	发售时间	2003年4月25日
游戏类型 ETC	容量 64M	游戏人数	1人

对应周边 GBA专用通信对战线、GBA专用文件备份器



自己创造游戏是很多人的梦想，《RPG工具》就是一款能够让你自己编写RPG的游戏。不过以往因为硬件机能的限制，这样复杂的游戏是不会出现在便携机上的。GBA则突破了这一个障碍，游戏丰富的资料库可以让玩家尽情发挥自己的想象力。另外，游戏对应GBA专用的文件备份器，卡带的容量限制也得到了突破。不过实际上游戏的系统是非常复杂的，玩家要想制作出一款比较正式的游戏必须相当的耐心才行，而且对日文也有一定的要求。所以并不向大家推荐。



售价 5800日元

阿兹漫画大王 Advance

あずまんが大王 アドバンス

推荐度 6

开发厂商	King Records	发售时间	2003年4月25日
游戏类型 PUZ	容量 64M	游戏人数	1人

对应周边 无



虽然挂着《阿兹漫画大王》的名头，但是实际上是一款完全不相干的游戏。漫画的角色只是在游戏的卡牌上作为底纹出现而已。游戏采用了一般卡片游戏的手机作成系统，由玩家自行编排一套牌组。每张卡牌上除了角色底纹以外，还有1到6颗星星，分成两列随即排列。玩家的人物就是在每会合内让5张卡牌上的行星形成最多的连携，这样就可以扣除对手的体力。哪方的体力先行降为零哪方就会失败。



售价 4800日元

召唤之夜 铸剑物语

サモンナイト クラフトソード物语

推荐度 **9**

开发厂商	BANPRESTO	发售时间	2003年4月25日
游戏类型	A·RPG	容量 64M	游戏人数 1～2人

对应周边 GBA 专用通信对战线



《召唤之夜》到了GBA上变成了动作RPG，而且还非常好玩，这不禁让很多人大感惊喜。游戏的完成度非常高，除了战斗场景略显单调以外，无论是音乐、画面还是系统都比较令人满意。战斗部分模仿自NAMCO的“《传说》系列”，不过却很有自己的特色，召唤兽的魔法表现也颇有看头。而作为游戏另外一个重要系统的武器锻造也非常有趣，通过秘传将各种原料打造成不同的武器，然后在战斗中使用，击倒对手以后很有成就感。对战模式与单机游戏相比略显薄弱。



售价 5800日元

火影忍者NARUTO 忍术全开！最强忍者 大结集

NARUTO ナルト忍术全开！最强忍者 大结集

推荐度 **7**

开发厂商	TOMY	发售时间	2003年5月1日
游戏类型	ACT	容量 64M	游戏人数 1人

对应周边 无



小品级的动作游戏，凭借轻松搞笑的风格独树一帜。游戏改编自目前人气度十分高的少年漫画《火影忍者》，玩家要扮演鸣人和佐助两个忍者解决木之叶之里的各种危机。游戏的操作方式十分简单，只有跳跃和手里剑攻击，手里剑可以升级，蓄力以后则可以使用出各种在原作中登场过的必杀技。除此以外，游戏中还有众多的隐藏秘密，原作中各位角色也会出场进行爆笑的演出。大人气角色卡卡西老师也会作为隐藏人物登场。各个水平的玩家都可以轻松游戏。



售价 4800日元

洛克人 ZERO2

ロックマンゼロ2

推荐度 **9**

开发厂商	CAPCOM	发售时间	2003年5月2日
游戏类型	ACT	容量 64M	游戏人数 1～2人

对应周边 GBA 专用通信对战线



洛克人大家族的新成员，动作游戏《洛克人ZERO》推出了最新的作品，喜欢动作游戏并且喜欢挑战难度的玩家不可不玩的作品。游戏在继承了前作的基本系统的基础上作了一定程度的改良，形态转换系统和特技捕捉系统都使得游戏乐趣倍增。生化精灵的数量也比前作有了提升，不过使用以后影响评价的设定依然没有改变，而为了取得最强形态又不得不使用它们，这个设计让人十分恼火。关卡难度与前作相比不遑多让，而BOSS战则比前作略微轻松一些。



售价 4800日元

恶魔城 Castlevania 晓月圆舞曲

キャッスルヴァニア 晓月の圆舞曲

推荐度 **10**

开发厂商	KONAMI	发售时间	2003年5月8日
游戏类型	A·RPG	容量 64M	游戏人数 1人

对应周边 GBA 专用通信对战线



GBA《恶魔城》第三作，依然由五十岚浩司率领原《月下》工作组进行游戏的开发。本作为了开创《恶魔城》世界的新天地，作了很多尝试：主角第一次是日本人，故事第一次发生在未来、发生在欧洲以外的地方，在故事的一开始伯爵就已经被毁灭了，副武器系统第一次被取消……新增的战魂系统变化丰富，完全取代了原来的魔导器和副武器的功能，还为游戏增加了收集的要素。游戏的画面和音乐都十分出色。可以说是GBA动作游戏玩家不可不玩的一部作品。



售价 4800日元

可爱火腿太郎 4 虹色大行进 4
チョロQアドバンス2

推荐度 7

开发厂商	TAKARA	发售日期	2002 年 11 月 28 日
游戏类型	RAC	容量 64M	游戏人数 1～2 人

对应周边 GBA 专用通信对战线



移植自美版，经典游戏《青蛙过河》的超级强化版本。虽然基本的游戏方式仍然和过去一样，要通过跳跃躲开重重机关和陷阱，并且抵达终点。但是游戏的变化却已经远远超越了过去的作品。游戏本身就是那种看似简单其实却很考验玩家的脑筋和反应速度的作品，稍微的一点点失误都有可能导致游戏的失败，所以玩起来绝对紧张刺激。GBA 版新增了时间挑战模式，可以反复攻略已经玩过的关卡。而且游戏对应多人游戏，当中又分成 3 大种类，乐趣满点！



售价 4800 日元

怪兽之门 巨大迷宫 封印之珠
モンスターゲート 大いなるダンジョン 封印のオーブ

推荐度 7

开发厂商	KONAMI	发售时间	2003 年 6 月 12 日
游戏类型	A・RPG	容量 64M	游戏人数 1～2 人

对应周边 GBA 专用通信对战线



《怪兽之门》的最新作，与前作相比作了很多强化。新作更加强调剧情，开始游戏时主角已经有了固定的身分，不过玩家还是可以从初期的 3 种职业（一共有 5 种职业）中任选一种来进行游戏。基本游戏的方式则没有发生太大的变化，同样是《风来的西林》那样的迷宫战斗，同样是卡片化的道具系统。不过本作新增了一个任务系统，完成不同的任务可以获得不同的奖励，比起前作的单纯战斗来说要更加吸引人。总体来说，本作综合素质较高，值得一玩。



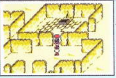
售价 4800 日元

MOTHER1+2
MOTHER1+2

推荐度 8

开发厂商	NINTENDO	发售时间	2003 年 6 月 20 日
游戏类型	RPG	容量 128M	游戏人数 1 人

对应周边 无



传说中的经典之作，在日本拥有很高的人气，《口袋妖怪》之前任天堂本公司最著名的 RPG 作品。本作是 FC 版 1 代和 SFC 版 2 代的合集移植版，除了略微增加了一些适合掌机的小系统以外，本作与原版本相比完全没有改变，期望看到惊人效果的玩家可能会十分失望。不过如果你能够静下心来好好玩一下这款游戏的话，你的确会找到一些现在的 RPG 所不具备的东西。总之，这是一款需要用心去玩的作品，向各位玩家推荐，追求华丽画面的玩家可以直接跳过了。



售价 4800 日元

重装机兵 2 改
メタルマックス2改

推荐度 7

开发厂商	Now Production	发售时间	2003 年 6 月 20 日
游戏类型	RPG	容量 64M	游戏人数 1 人

对应周边 无



与同日发售的《MOTHER》一样，本作属于完全复刻的作品，除了对画面的显示比例作了调整以外，游戏本身没有进行任何改良。正是因为完全移植自原版本，所以本作中存在不少小问题。比如汉字的显示，虽然原版本中汉字就是以全角的形式出现，但是看上去的确很不舒服。而且移植以后依然不支持斜向移动使得游戏起来非常不流畅。不过原作在国内拥有一定的人气度，相信会有不少人对于复刻版相当期待，不过不推荐所有人购买。



售价 4800 日元

附录 日版游戏最强年鉴Vol.3目录索引

本索引阅读方法提示：索引按照本刊的游戏中文译名拼音音序排列，左侧为游戏的中文译名，右侧为所在的页码。没有中文译名或者译名首字为英文字母或数字的游戏被安排在索引的最前面。

BOBOBOOBO・BOOBOBO 奥义87.5 爆裂鼻毛真拳 81
From TV animation ONE PIECE 目标！财宝王 90
K-1 口袋格斗大赛2 75
MOTHER1+2 95
RPG工具 Advance 93
Whistle！第37回东京都中学总和体育足球大会 87
ZERO ONE 93
阿兹漫画大王 Advance 93
彼岸花 75
巴尔达冲刺EX 77
不可思议王国的艾利丝 84
爆转射击 陀螺大战2002 激战！组队战斗！！ 78
达比赛马 Advance 76
斗魂 火人 81
迪士尼运动：滑雪 84
迪士尼运动：篮球 80
迪士尼运动：摩托 86
电梯大战 新旧合集 81
恶魔城Castlevania 晓月圆舞曲 94
滚滚棒天堂 76
怪兽之门 巨大迷宫 封印之珠 95
怪兽制造人4 闪亮之卡・杀手骰子 79
鬼眼狂刀 83
公主妹妹 清纯再临 89
火腿太郎的故事3 GBA 82
火影忍者NARUTO 忍术全开！最强忍者 大結集 94
火焰之纹章 烈火之剑 93
徽章机器人贰 CORE 甲壳虫・独角仙版 82
激斗传说诺亚 梦幻经理 89
解谜和侦探合集 90
筋肉人II世 成为正义超人的历程 77
可爱火腿太郎4 虹色大行进 95
力量职棒口袋版5 85
洛克人EXE3 BLACK 90
洛克人ZERO2 94
陆行鸟大陆 80
牧场物语 矿石镇的伙伴们 91
魔法南瓜头 阿安和格雷戈的大冒险 92
魔法王子 84
魔将国度 79
玛丽、艾丽和艾尼斯的工作室 微风的传言 85
冒险游记Pluster World 传说的模型之门 92
冒险游记Pluster World 模型GP 92
去钓巴斯鱼吧！ 比赛要靠战略的！ 76
拳皇EX 咆哮之血 83
全日本少年足球大会2 目标是日本第一！ 83
犬夜叉 奈落的陷阱！迷幻之森的请柬 85
犬仔俱乐部 福丸的大冒险 80
全职猎人 好朋友们大作战！！ 92
任性小妖精米尔莫 黄金秘宝传说 80
塞尔达传说 众神的三角力量&四支剑 88
希尔瓦尼亚大家园4 玩偶季节的挂毯 76
世界传说 召唤士的血统 88
闪灵二人组 大都会夺还作战！ 88
双刃 82
特技小子 82
通灵王 超・占事略决3 79
我的化妆沙龙 78
挖金块 87
瓦里奥制造 89
网球王子2003 冷酷之蓝・热情之红 87
网球王子 目标是胜利！ 78
无限机甲 85
文字解谜 文字接龙 Advance 84
舞之刃 闪光 90
小龙斯派罗 Advance 83
小蓝象和伙伴们 梦的冒险 79
小摩妮。拜托了☆小星星！ 78
银河战士 融合 86
游戏王对战怪兽 国际版 91
游戏王对战怪兽8 破灭的大邪神 88
勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心 91
宇宙大作战巧克力入侵者 来自宇宙的侵略者 81
志村健的笨蛋大人 爆笑天下统一游戏 77
佐德兽传说2 91
战国革命外传 87
指环王 双塔 86
召唤之夜 铸剑物语 94
啄木鸟乌迪 疯狂城堡5 77
真・女神转生 89
最终幻想战略版 Advance 86
重装机兵2改 95

文：BountyHunter・小燕

重装机兵2改 废土之岚

MetalMax2kai Walkthrough
Wind Cross The Wasteland



废土，战车，赏金首，猎人，红狼。在一代12年，二代10年，一代复刻8年之后，影响了中国整整一代玩家的《重装机兵》在GBA上卷土重来。首先登场的是2代《重装机兵2改》。

10年的等待，等来的也不过是冷饭，虽然这碗冷饭的味道还是足以让人回味，感动。效果上算是“完全”移植SFC版（除开间或的画面闪烁），所谓“改”字，大约也只能在加快的行走速度和隐藏道具的分布上有所体现。但是，毕竟，《重装机兵》回来了 —— 在掌机上。能够随时随地驾着心爱的战车驰骋，也是一件相当惬意的事吧，再说，大部分人无比怀念的《重装机兵》是FC上的一代中文，而SFC的2代其实玩过的人并不多，也许这正是一个补课的好机会 —— 所谓的语言问题，请让在下这篇攻略尽力为你解决。在进入废土世界之前，最后，请允许我模仿泰坦君的一句话：“面对复刻的《重装机兵》，我们兴奋，但是并不幸福。”（泰坦语：我有这样说过吗？我好像不是这么说的吧……）在结束复刻版之后，我们能做的，惟有期待在GBA上玩到原创的《重装机兵》的那一天早日到来。

关于MetalMax系列

荒原上白骨嶙峋，一片死寂。惟有无情的风，偶尔会刮过废土，扬起一片片尘砂。然而，在风所不及之处，仍然有着人类在变异的怪物和变异的同胞的威胁下苟延残喘——他们出生，艰苦的生存，然后在强大的邪恶力量下无可奈何地死去，荒原无尽的吞噬着无辜者的血汗和生命，风掩去了他们的坟墓与呼喊，这样的情况不断持续，——直到被称为BountyHunter（赏金猎人）的人们出现。他们和常人一样的出生，然后在战斗中成长，无畏的面对敌人与死亡，驾驶着战车像暴风之岚一样席卷荒原，高高扬起反抗的旗帜。或许是胜利，或许是失败，或许是功成名就的归隐，或许是无怨无悔的战死，无论如何，当第一辆战车在地平线彼端发出愤怒的轰鸣时，便宣告了那饱含着人类生命之魂，名为“废土之岚”的热血风暴，永远不会在残酷的荒原上停息。



▲本作的全战车图鉴。

操作＆系统说明

默认按键

十字键	角色四方向移动，移动光标
A键	主菜单，确定
B键	取消
L/R键	快捷操作（调查／对话）
Start	战车菜单
Select	地图

按A键出现的主菜单

[话す]－对话	[乗降]－乘降
[强さ]－状态	[道具]－道具
[装备]－装备	[炮弹]－炮弹
[调べる]－调查	[モ－ド]－模式

项目解释

对话：和面前的人对话，快捷键L/R

乘降：上／下战车

状态：分成角色状态，装甲状态，战车状态三项

道具：使用，整理角色／战车的道具

装备：调整角色／战车的装备，里面有装备，装甲，给予，交换，丢弃，Exit6项

炮弹：管理战车的各种炮弹

调查：调查面前／脚下的物体，快捷键L/R，

调查战车会出现托拽选项，另外在野外的空地上调查可以找到不少隐藏道具。

模式：修改游戏的各种设定

1：设定金钟，当拥有金钱超过设定数目时会出现提示音，在野外时赚钱时很有用。

2：赏金首目录，显示打倒的赏金首，以及主角打倒他们时的等级，获得的赏金。

3：打倒的怪物数量，分别为：仿生类，电子类，坦克类，机器类

4：系统，下面分为：设定各种面板，按键设定，战斗模式（A：只显示伤害，无动画；B：每一步都显示动画和伤害；C：动画完毕后一起显示伤害；D：只有动画），信息速度，切换速度，光标速度（左边为快）。

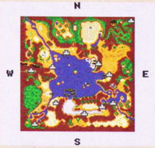
按 Start 打开的菜单

重量／主炮／底盘／装备／攻击
装甲／副炮／发动机／道具／防御
损伤／S-E/C 装置／炮弹 ／仓库

剧情流程 & 主线攻略

注一：如果开始不输入角色名的话，主角的默认名字是汉塔（はんた），在攻略中，我将以这个名字来称呼主角。

注二：以下的部分将由剧情流程与攻略组成，由于本游戏的自由度，剧情流程和各位的攻关过程或许会有出入，限于篇幅也不可能描写所有的游戏过程，因此还请各位以其后所附攻略为准。



Chapter Ⅰ 哀伤 · 启程

我名叫汉塔，男，赏金猎人。我不记得为什么我会走上这条道路，我只记得那一天，“无敌战士”玛利亚带我来到一个叫做玛多的村庄，她和其他三人受雇在打破了平静，突然出现的强大敌人——攫取者面前保护这里。那一天，我第一次看见了战车的战斗，第一次尝到了鲜血的味道，也第一次知道了人类的命运其实未必和外号相符。

来到村庄，我们在破旧的酒吧里等着敌人的到来，气氛显得分外的凝重，我几次想溜出去看看加西亚的那辆战车，但是都被玛利亚堵了回来。闲得无聊的我忍耐不了心中的不安，有一搭没一搭的和酒吧里的人——谈着话之间，通过被扔到墙上的加西亚，我见识到了玛利亚强横的腕力。“以后可不能惹这个女人。”我这样想着，当时，我并不知道其实我再也没有惹她的机会了。

敌袭，战车，满天的炮弹，“燃烧的泰德 · 波尔”，喷洒的烈火……满地的尸体。强大的猎人们击退了喽罗，然后倒在更为强大的Boss之下，除了玛利亚——生存是赏金猎人的第一责任，她这样说过。然后，Boss找上了弱小的我，只能被别人保护的我，只能让玛利亚白白牺牲的我……

我在陌生的床上独自醒来，伟大的战士们都化为尘土，只有弱小的我苟且于世。我从照料我的卡鲁与伊丽特兄妹手中接过玛利亚留下的BS控制器，漫无目的地在村子里走着，直到我看见那辆战车——当那蓝白相间的躯体出现在我的眼中，我感觉某种东西开始在我体内燃烧。这一刻我记起了我名叫汉塔，赏金猎人汉塔，从事着被称为“废土之岚”的职业，将为了复仇和保护所爱的人而卷起风暴的男人汉塔。

【Walkthrough】

游戏开始，在玛多【マド】的酒吧里和每个人对话－包括酒保，之后发生攫取者【グラップル，Grappler】敌袭剧情。醒来后拿到BS控制器（地图，战斗中使用时5回合后会出现激光打击敌全体），下楼得知战车还在修理中，需要到东北边的艾鲁纽【エルニニョ】村庄取得材料，整备一下向东边出发吧，注意避开沙漠里的鲨鱼（01号赏金首【スナザメ】），没战车之前不要惹他。城镇里有不少隐藏道具，注意收集。

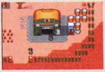


▲01 号赏金首鲨鱼

【Points】 城镇设施

酒吧：有BAR标志，可以买酒，住宿，点歌，玩游戏，还有气功师可以解除麻痹状态。





仓库：用于保存战车与人类的道具，只出现在玛多镇的战车中心里。Select 键菜单里可以查看。



战车中心：大型平顶房屋，一般有战车标志出售战车装备，特殊炮弹，补充装甲与弹药，修理战车的地方，某些城镇的战车中心还可以改造战车底盘和装备。



人类道具店：有人类标志，出售人类用道具与防具。



记忆中心：储存进度的地方。



猎人办事处：提供赏金首情报，也是支领赏金之地。



洗车店：可以洗去战车上附带的酸，磁铁等东西。只有玛多才有。



旅行商人：居住在帐篷里，出售各式各样的物品。除了城镇外，野外四片森林围住的地方也是他们的基地。



明奇博士研究所：开始出现在玛多镇的酒吧里，全灭 4 次后搬到左侧的大棚，8 次后在左侧空地修筑起自己的研究所。此处可复活角色，全灭后主角会自动出现在此处复活，同伴的尸体在村庄里的墓地，也可带来复活。

旅馆：住宿用，分几个档次，低档房间可能会有蚊子导致 HP 下降 1 点。

战车出租店：出租战车，之后从每场战斗的收益里分红，赏金除外。

传送器：可以将角色传送到去过的城镇。

ChapterII 战车·同伴

带着荒野里怪物所造成的满身的伤痛，我跌跌撞撞的进入了沙漠中的艾曼纽——被攫取者所控制的城市。修车铺的小子告诉我，惟有这里才有必要的材料可以修复加西亚留下的战车，让我成为真正的赏金猎人。在旅店度过一夜后，我在城镇里四处巡视，面对一个个攫取者士兵，我暗暗握紧了口袋里的手枪。

我很快便发现了这个城镇的异常———个被关在栅栏里的家伙。旁边的女人告诉我，他是个机械师，因为弄坏了攫取者的战车而被关了起来，并且，很理所当然的样子请求我这个路人救救他……

也许是宿命，在这个刚好有着无人看守的囚犯的镇上，我刚好听到了开锁专家吉姆巴的传闻，可惜没人知道他在什么地方。不管怎么说，在得知尼罗已经得到了材料返回玛多时，我也便没有在艾曼纽停留。

"我叫做尼罗，一个老机械师，没有几年可活的老东西，这是我的孙子卡鲁和孙女伊丽特。嗯，不管怎么说……你的同伴为了这个镇而献身，我希望能做些什么来表达我感谢的心情……"尼罗话音未落，我已经迫不及待的钻进了战车——这辆蓝白相间的吉普叫做"加西亚号"。然而，战车并没有发动……"咳，材料的确拿到了，但我还需要一天的时间来修理……"

当天晚上，我在尼罗家的二楼做了一个梦，一个我和玛利亚开着战车驰骋废土的梦。第二天清晨，我从梦里醒来，擦干眼角的泪水，然后战车的轰鸣声像悲伤的号角一般响彻云霄。

"嗯，那么，说到底，你还是不信任我对吧。""没错！"好不容易在艾曼纽发现了秘道找到了一个叫做"奇姆巴"的家伙，却还是套不出吉姆巴的下落。看来我只有对那位女士说对不起了——如果我没有再次拐到旅店去的话。

"你听说了吗？这里的二楼关着重要的犯人？""？"攫取者的犯人，那么……没费多大的事，我干掉了二个守卫上了二楼，意想不到的是，这里关的竟是攫取者反抗组织的头领加西亚，而且"奇姆巴"也是这个组织的一员，于是我得到了奇姆巴的假牙来取得住在海岸之桥另一端的某个下水道里的吉姆巴的信任。

海岸之桥有重兵把守，但是有了战车的我不再像以前一般弱小——很快我便把这些废物打下了桥，这时候刚好有艘攫取者的运"货"船经过，

然而，船上的家伙却将两个士兵打下了水，他用的是——火焰。我神经质的一次又一次的拼命按动没有弹药的主炮按钮，听着炮膛里传来一次又一次单调的咔哒声，然后看着泰德·波尔得意的走远。“下一次我一定要宰了你！”我发出不甘的怒吼，后背却早已湿透。

终于，我带着一身的臭气和吉姆巴回到了艾曼纽。

“现在我该怎么办？啊啊啊，这下惹大了…你带我离开吧，我不能在这里住下去了！”

“你有想过说一句谢谢么，小子！”

“嘿，我叫作埃吉鲁（日语手指的意思），我想，你的战车需要一个机械师。”

“一个只会弄坏战车的机械师？”

“一个只会弄坏用来狩猎人类的战车的机械师！”



“……嗯…这听起来倒是不坏…那么，我叫作汉塔。”

【Walkthrough】

来到艾曼纽后去战车中心和蓝色衣服的人对话，之后返回玛多，和尼罗【ナイル】对话，上楼睡一晚，取得No.1战车（现在可以去干掉鲨鱼了）。再次来到艾曼纽（在这里可以买到战车道具：传真【ドッグシステム】，用于在城镇间传送”），去旅店，（帐篷左边的空地有秘道）和左边的人对话，再和靠右的士兵对话，选择不是和是，战胜后上楼，取得士兵身上的钥匙，使用之，开门，对话。到猎人办公室（记得和看通缉令的两个家伙对话）推开油桶，来到右边，和奇姆巴【キンバ】对话后取得假牙，出城，向左，打倒敌人过桥向北，在下水道里找到吉姆巴【ギンバ】，对话后自动回到艾曼纽，埃吉鲁【いじる】加入。

【Points】 战车

废土上最强大的力量，赏金猎人的最好伙伴。游戏里一共可以找到8辆战车，每辆战车都由以下部分组成：

主炮：主要的攻击手段，攻击力高，但有弹数限制，可以发射特殊炮弹。

副炮：辅助攻击，但由于可以无限使用，往往成为使用率最高的武器。

S－E：特殊攻击，攻击力高且大多针对全体或一组敌人，使用特殊弹药，数量少且昂贵。

底盘：每辆车的固有特性，决定了战车的防御力，弹仓，能装备的武器配件。

发动机：决定了战车的承重量，除了注意超重不能行动外，多余的重量可以用于安装装甲－－相当于战车的HP，十分重要的部件。

C装置：影响战车的回避，命中率。

小游戏

本游戏里共有两个小游戏：青蛙赛跑和打坦克，前期可以用来在游戏店里赚外快，后期可以在旅行商人处买到游戏机随时游玩，但就没钱赚了。





点唱机



一般出现在酒吧里，可以改变酒吧的BGM，个人强力推荐“再见明奇”【ドクターミンチにあいましょう】

尼罗一家

和尼罗对话有三个选项：第一是修理，值得注意的是，尽管会出现金额，但这是免费的。第二是学习，当角色等级提升后可以来此提升修理等级。第三是离开。

和楼上的伊丽特【イリット】对话可以免费休息，而和卡鲁【カル】对话，并连续选择yes，便可以归隐和伊丽特结婚结束游戏。

ChapterIII　太平犬·乱世人

告别了埃吉鲁的姐姐和父亲，我们向着下一个城镇进发。

三天后，我和埃吉鲁驶进了铁轨下的亚士莎村，身边带着一只红色的小狗和02号赏金首的首级……这两样东西无言的陈述着这三天的苦难。

“天杀的大蚂蚁，看枪！”在无意中闯进的一个洞穴，我和埃吉鲁陷入了苦战。“该死，要是能把战车开进来就好了！’埃吉鲁投出一把扳手，敲碎了逼近的巨蚁的头，然后狠狠的说道。“那是不可能的……”我一面用枪射击着似乎无穷无尽

的蚂蚁群，一面望向狭窄的洞口，这时候，一个巨大的黑影慢慢的逼近……“02号！”“3000块！”“逃命要紧！”……

带着满身蚁酸的烧伤，我们终于摆脱了蚂蚁群，面前是一个陌生的村庄。“这是……”刚一进村，一团毛茸茸的黑影便向我迎面扑来，我下意识的拔枪，但已经晚了。未来的大赏金猎人汉塔，在无名村庄里死于狗腹。“嗯？狗？”……我睁开眼，一只黄狗在我的脸上愉快的舔着。“哇塞！是狗耶！”“什么哇塞！把这东西给我拖开！”“是！头！来，小宝贝……”“汪汪汪！”

当晚在这个到处是狗的村庄里过夜的时候，满脸抓伤的我命令看起来很高兴的埃吉鲁睡在门边。

第二天，我告诉埃吉鲁，我们先去港町哈特巴补充装备，然后去干掉那只大蚂蚁。“是，头！但是，为什么不带一些其他的战力去呢？”满脸堆笑的埃吉鲁身后排着一串狗的长列……“狗是不吃蚂蚁的！上车！”我摸了摸脸上的伤疤，没好气的吼道。

在洞穴的最底层，我们再次邂逅了蚂蚁之王，这次她的手下没有在我的火焰喷射器下讨到任何便宜，我们慢慢把女王逼到了角落，“Last Shot！”我抬手，开枪，却没有注意到身后一只焦黑的兵蚁向我袭来。“啊……”我又一次被扑倒在地，失去了目标的兵蚁重重撞在墙上，埃吉鲁补上一击，它便和它的女王死在了一起。而我则只能无奈地看着脸上毛茸茸的一团，不同的是，这次是红色的。“嘿，头，它叫做波吉！”

进入亚士莎后，一股哀伤的气氛便包围着我。当我对上熟悉的暗号进入轨道上那熟悉的列车时，第一眼看见的那熟悉的老人便让我的泪水再也挂不住了。

“汉塔，你回来了……”“……玛利亚她……”“我都知道了，孩子，你做得很好。”亚士莎，反攫取者组织的基地，玛利亚出生的村庄，也是那个玛利亚从战场上拣来的孩子第一次体验到家的温暖的地方。

“玛利亚、听起来像是个美…”我那突然透出杀意的悲伤眼神让埃吉鲁顿时闭上了嘴。我坐在破旧的座椅上，闭上眼，任泪水涌出，耳边不时传来“玛利亚”这个让我心碎的词语。这时我感觉到一个温暖的东西靠近，睁开眼睛，一个红色的毛茸茸的东西轻轻的蹭着我的腿。

“你知道吗？波吉，曾经有句古老的谚语，叫做宁为太平犬，不做乱世人……”

“汪汪……”

【Walkthrough】

再次过桥，西南方是小狗村和02号赏金首出没的洞穴。在小狗村里可以让一只狗加入（建议选择红色的那只“波吉”【ポチ】和复活，只有它才可以装备道具），干掉02号赏金首蚁后【Adam Ant，アダム・アント】后向北，来到港町哈特巴【ハトバ】，这里的猎人办公室老板被绑架了。进入最大的建筑物，上二楼，给狗一个狗食【わんわんゲルメ】，之后向前，下楼，在地下室救出老板。现在乘船到迪鲁达·利欧【デルタ・リオ】还不可以出去，但能买到很好的战车和副炮。装备好后(记得买上地雷探测器【じらいたんちき】和修理工具【修理キット】）向北，来到亚士莎村【アズサ】，亚士莎村顶上的列车里可以听到很多关于玛利亚的传闻（进入方法：不停回答“不”，当问题末尾出现变化时回答“是”），南边的小屋有“不发弹”出售，效果随机。向北，来到莎斯蒂酒场【酒场サースティー】(酒场前可能会遇到03号赏金首犀牛西贡【サイゴン】），和里面的女孩对话（一开始选Yes，然后采用和亚士莎村一样的办法，注意先和舞台右边那两个对话），之后再次选择Yes表明你是反抗组织的成员，来到右边桌子左边的座位，等演出结束，再次对话（也记得和那两个家伙对话），之后便可以上楼搜刮和半价购物了。出村后向右10步，向下21步使用探测器便可以发现No.2战车。之后的目的地是哈特巴北面的隧道。



▲02号赏金首蚁后



▲03号赏金首犀牛西贡

【Points】

防弹衣

防御力最高的人类装备，(带P字的衣服)，但受到强力攻击时有一定几率损坏，坏掉的防弹衣可以在亚士莎卖掉，根据卖出量不同还会得到

不同的赠品。

自动售货机

当红点停留在中间时便会中奖，可以得到一些好东西，在各地都试试吧（可惜没有一代里的军号……）

波吉

小狗波吉有专用装备（防弹衣通用），实力和同等级人类相当。虽然不可控制，但其后期得到的无限全员HP回复的道具和各种状态回复道具在白兵战中依然有着巨大的意义。

ChapterIV 传说之狼·女战士

“头，我知道那个叫做泰德·波尔的家伙是我们的仇人。”“嗯。”

“我也知道他是那个攫取者组织的四大天王之首，就像亚士莎那些家伙说的一样。”“嗯。”

“我还知道莎斯蒂酒场的那对双胞胎姐妹真是惹火，不知道比你的玛利亚……”“……咔塔”（上膛声）

“好吧，好吧，不说这个，但是我真的不知道，我们为什么要在这个什么博物馆里和这些什么安全系统纠缠，对吧，波吉？”“汪汪！”

“爱丽思2011向您介绍，这里是大富翁巴德的独家珍藏……”

“我得说，虽然我是个机械师，但这电子合成音听着还真叫人难受……多想回到我那装甲车上去听摇滚啊……”

“埃吉鲁，你再不闭嘴的话，我就叫你徒步一辈子！”“……呃……是，头！”

“好了，就是这个。”我费力的撬开保险箱，从里面拿出一张纸片，如我所想，上面写着四位的密码－4673，这正好可以打开楼下的机控门。

“哇塞！这辆战车酷毙了！它和你的颜色一样哦，波吉！”“汪汪！”

“……少废话，帮我把发动机和C装置装到这辆新战车上！”

“是！那可是本行，头！”

红色的战车发出跨越了岁月的孤独轰鸣，这辆车的名字叫做“狼”——或许，它以前的主人便真的是那个玛利亚常常提起，连她都钦佩不已的传说中的红狼。我抚摸着光滑的车身，在那个传说中，红狼为了所爱的女人被暗算死去，而他那辆红色的战车被一群猎人继承，他们驾驶着强大的战车，击退了企图统治世界的超级电脑诺亚，之后他们抛弃了武器，卸甲归田，过着幸福的生活……

泪水不自觉地再次流下，如果这驾“狼”出现在玛多，结局又会是怎样？尽管玛利亚从未提起，但是我知道，她其实便是那群猎人中的一员，她的坐驾，想必便是这台鲜红之狼……

“头？怎么了。”

“没什么，走吧，埃吉鲁，我们去那个攫取者之塔看看。”出于某种心理，我没有乘上狼，而是把它拖在了加西亚号的身后。

事实证明，去攫取者之塔看看是一个明智的决定，因为我们刚一进塔，便有一具尸体从塔上落下。“呀，还是个美女呢，真是可惜……这便是所谓红颜薄命吧……”我没有理会埃吉鲁，向着那具尸体走去——生命力似乎还没有完全消逝，或许那个疯子可以……

“醒来吧！”疯子明奇博士一声大吼，随着手里面的电极一阵闪烁，女战士坐了起来。“嘿嘿，看见了吗？这就是我的实力！那几个和你来的猎人要不是尸体都被打得七零八落的，我也一定可以救活他们！”“多嘴！”我低声骂了一句，追着苏醒后翻身就跑的女战士冲了出去。

女战士并没有走远，她呆站在一个墓碑前——那是玛利亚的伙伴隼之菲安眠之地。“哥哥，我一定要为你报仇！”留下这样的话语后，和我有着相同命运的女战士离开了玛多，不知所终。

“走吧，埃吉鲁，在攫取者之塔我们还有些帐要算。”

“但是，头，你真的不用那辆红战车么？”

“那个颜色不适合我，埃吉鲁。”

【Walkthrough】

和推土机前的人对话，他会问你要修理工具【修理キット】去修推土机。给他后回到哈特巴，进村，返回。和两个人都对话，向左边走，待其中一个上车后，用战车向下推，离开隧道，北面是人迹罕至（……）的商业之町巴斯卡【バザースカ】，在城北木屋二楼和机器旁的人对话，选择玛多，之后那个父亲会让他的儿子去玛多开一家改造屋（在尼罗的修理店楼下），更新装备（这里战车中心B1有给战车更名的服务），去北面的博物馆（像一个金字塔），从中间进入，从人类才能过去的地方向上，在保险箱里取得纸片【かみきれ】，记下密码（4673），出去，从侧面出口进入，输入密码取得C装置，发动机和No.4红色的战车。之后返回亚士莎，向莎斯蒂酒场北面的

攫取者之塔【Grappler Towerグラップルタワ】出发，进塔后便会掉下一具尸体，对话后加入，这便是第三位同伴安妮【アンヌ】，回到玛多复活她，但是安妮之后立刻离开了队伍，再次来到攫取者之塔，一路向上(使用电梯时先调查右边的控制板，另外，5层的男孩会提及密码3374用来关掉9层电脑控制的防御系统)，经过复杂的通路后最终返回一层开门取回战车，用北面的电梯来到塔顶(先到5层取得装备)打倒四天王之一，04号赏金首臭鼬【Skunks，スカンクス】放下吊桥，向对岸前进。



▲04号赏金首臭鼬

【Points】 战车改造

共有以下几个项目：

弹仓UP：提高弹仓的载弹量，但会增加重量

弹仓Down：和上面刚好相反

守备力UP：加守备力，增重

守备力Down：相反

武器位改造：增加底盘上武器装备位(主炮，副炮，SE)或更改装备位的类型(大炮，机枪，特殊)，根据种类不同重量可能增加或减少。

善用改造，尤其是武器位的改造便能做出多种多样的战车，需要注意的是，若改造后会超重，改造便不能进行。因此改造之前先卸掉全部的甲片吧。

ChapterV 骄傲的战士·骄傲的狼

"头，我得说那个臭鼬真是蠢蛋，居然自己炸下了吊桥，省得我们按开关了，对了，波吉的火箭筒在那一战中可是立了大功哦"。

"……"

在埃吉鲁一如既往的唠叨中，我们来到了有过一面之缘的港町迪鲁达·利欧，不同的是这次我们是从正门进入的。

按照惯例，我们第一个目标是此城的酒吧，还没进门，波吉便大叫了起来。

"头，波吉说里面有认识的人哦！"

"你到底是个机械师还是个驯兽的…"

事实证明，埃吉鲁和动物沟通的技术大概还在他的修理技能之上，一进酒吧，我便看到了熟悉的面孔和熟悉的景象——一个女战士把某位男士掼到了墙上(系列传统剧情……)"嗯？那个菲的妹妹？"来不及打招呼，这位女战士再一次飞快的离开了……

带着一分莫名的怅然，我度过了在迪鲁达·利欧的一夜，第二天清晨，我被埃吉鲁摇醒。"波吉说在港口有事发生！""波吉'说'？……"我睡眼惺忪的和埃吉鲁来到港口，一条鲨鱼正在港湾里游弋——"难道是传说中的U－Shark？埃吉鲁，我挡一阵，去把战车开来！"

在战车到来之前，鲨鱼便跳上了岸，我紧张的拔枪在手，然后鲨鱼里面钻出了……那个女战士……

再一次的，孤傲的战士离开了，虽然她立刻便倒在了门边。

"哦哦？又有材料？这就对了小伙子，再多找些尸体来吧！"我表情木然地看着明奇手忙脚乱的准备着仪器——这一次，她还会醒来么？

疯子的确有疯子的能力，女战士再一次坐了起来，我默默地从门边让开，然而这一次，孤傲的战士没有离开。

"再一次败了…我的能力依然不足。"第一次听到她的声音，沙哑而磁性，有些像某人…"小子，你是叫做汉塔么？我听说过你，我叫安妮，'野猫'安妮。""嗯……你好，安妮。"我有些手忙脚乱。"既然我们有着相同的敌人，那么不妨一起行动，你是这样想的吧，小子？""嗯，是，那个，事实上，我们刚好还有一辆战车……"我话音未落，安妮已经攀上了停在门外的"狼"，"那么，我们便一起席卷废土上的恶徒吧，小子！"

狼再一次发出轰鸣，这一次那声音充满了骄傲。

"头……"

"嗯？"

"波吉说，你闻起来很高兴……"

"……"

【Walkthrough】

离开攫取者之塔之后，向西前进，路上有一处四个森林围起来的地方，里面是旅行商人，这里可以买到房间装饰品。来到迪鲁达·利欧。先到酒吧，发生剧情后来到人类道具店右边的码头，剧情后和尸体对话，来到玛多复活，第三人安妮正式加入。回到迪鲁达·利欧【デルタ·リオ】，和右上方大楼边的水手对话，他会问你有没

有见过艾娃【Eva，エバ】，事实上艾娃就在下面一艘装满废铁的小船里，去和エバ对话，回来对水手说，再次去找艾娃，离开时水手出现，其实那是08号赏金首卡利斯托罗【カリョストロ】，而艾娃是位叛逃的科学家……你现在只能看着エバ被抓走。某艘船里可以花钱看表演，之后和最上面的演员对话，你可以花钱为她买下一栋公寓…之后你买的装饰品都可以选择送到玛多还是送到迪鲁达·利欧……打理装备后向北前进（先到传送室和两个家伙对话），来到佛像村，先在一楼冰柜前的人那里买到金属探测器，之后在顶层购买情报（最低价2222G），出村，向下11步，向右27步用探测器便可以发现一个站牌——得到No.3的战车野Bus。现在从迪鲁达·利欧乘船向港町伊斯拉波鲁特【イスラボルト】出发。



▲08号赏金首卡利斯托罗

ChapterⅥ　U－Shark·船长

伊斯拉波鲁特，又是一个被攫取者控制的地方——以至于这里的猎人办公室都停止了营业，尤其是在一个叫做“汉塔”的家伙打倒了臭鼬之后……以及，这个地方甚至出港还要交100G……我得说，能让安妮不把那个士兵打飞，埃吉鲁功不可没……

根据传闻，这里的灯塔上住着一位船长，而攫取者的总部是在海上。于是我们来到了这位船长的住所。

“U－Shark！吾恨不能食汝肉，寝汝皮！”

“……”

“汝等来此何干？”

“事实上，这位是干掉了臭鼬的强大猎人汉……”

“我们帮你干掉U-Shark，你给我们船，如何？”

“成交，小姑娘！我在迪鲁达·利欧等你们。”

“看看，埃吉鲁，安妮三言两语就可以解决问题，学着点！”

“嗯，那个，汉塔，刚才那个船长除了U－Shark之外那堆听起来很愤怒的话是什么意思？”

“……”

在迪鲁达·利欧的船坞我们找到了性急的船长。

“嗯，不错的战车，小子们，但是，后面那是什么？”

“喔，我来介绍一下，那是我们在佛像村得到的野Bus，事实上它现在一点都不野，还是一个不错的移动旅馆…”

“我是说那个畜生！”

“什么？畜生！那是波吉，伟大的‘钢牙’波吉！忠心耿耿，识人无数！它的智慧连我们这位在迪鲁达·利欧被人骗了白买一栋公寓送女人，还让伪装成水手的攫取者白白抓走叛逃科学家的头也有所不及！”

“……（咔嗒）”

“我的船不带畜生，没得商量！”也许是心理作用，我总觉得船长说这句话的时候目光在我身上扫过。

船长带我们来到了他的小岛。

“休息一下，明早去干掉海怪。”

“休息？没用的老头子……”

“呵呵，年轻人真是有朝气啊，小姑娘，但是我不开船你们也离开不了这个岛……”

“我叫安妮，野猫安妮，给我记住，老头子！”

“呵呵……”

船长的笑声中蕴涵着苦涩，这应该是安妮所感受不到的吧，当晚，我看着船长来到岛上的墓地，那里的两个坟墓，安眠的该是他的亲人吧……

“小伙子，还没睡啊。”

“！”

“呵呵，别怕，我是布朗的母亲……”

“布朗？”

“难道那个混小子还没告诉你们他的名字么？他真的是被仇恨冲昏了头啊……这里睡的是布朗的妻子和孩子，也就是我的儿媳和孙子呀！”

“老奶奶，我们一定会帮你报仇的！”“报仇什么的我都不想了，我还有一个儿子科朗便是在复仇中死去的……现在的我就希望能够多和我的布朗在一起多待几天……”

第二天一早，我们在岛附近遭遇了U－Shark，船长的勇猛让人吃惊——他手控舰炮的威力甚至和狼的主炮相比也不遑多让，一场恶战后，U－Shark带着满身的罪恶永远沉入了海底，船长也信守承诺把这艘叫做涅梅西斯【Nemesis，



ネメシス，希腊神话里的复仇女神】的船给了我们，而不得不踏上复仇之路的我惟有祝愿布朗和他的老母亲能够在这个乱世中度过平静的余生。

然后……

“那个，谁会开船？”

“我是战士，我的职责只是轰杀！”

“要是波吉在这，说不定有办法…”

“……”

【Walkthrough】

来到伊斯拉波鲁特【イスラボルト】(这里的船坞里有一位失业的技工，你可以叫他去玛多开一家战车装备改造店)，在灯塔和船长对话，来到码头看见他离开，来到迪鲁达·利欧，在左边的船坞上船，向南，一会会看到两个小岛－登上左边那个，触发船长的剧情(同时在码头上取得155mm Spark【155ミリスパルク】)后在到周围转转，会遇到05号赏金首U－Shark【U－シャーク】，打倒它(拖到10回合以上有几率得到改造限界巨高的主炮U Cannon【U－シャーク】)后得到船只。



▲05号赏金首U－Shark

【Point】

追踪

《MetalMax2》里面有些赏金首非常难以遇到，而且善于逃跑，这时候，追踪弹将是你的好帮手。

シグナル弾

人类道具，战斗中使用射入敌人身体，杀掉后可以收回。可以在巴斯卡买到。

シグナルたんちき

在亚士莎村列车最左端得到，当被射入シグナル弹的敌人逃掉后使用可以在地图上标出敌人的位置。

战车装备改造

除了底盘，战车装备也可以改造，提高攻击力，加强守备都十分有用，尤其是改造发动机提高积载——发动机名字也会发生变化——比如Blue——Mega Blue——Omega Blue……

ChapterVII 复活的挑战者·悲伤的被挑战者

“Hi，小子，好久不见！我加强了我的身体，哈，我是说在我被攫取者杀掉之后。事实上，你干掉了臭鼬，这让我有机会成为新的四天王。如何，想试试能否打败我么？我在天鹅村等你。”

——无敌的改造人

这样一封信躺在我的信箱里，我默默地读完了它，心乱如麻。

好久不见，被攫取者杀掉之后，还有那个“无敌”。

船向天鹅村驶去，驾驶者是我。安妮默默地在船舱里擦着枪，埃吉鲁仿佛看出或者说是波吉嗅出些什么，难得地都没有出声。

到底，我还是要独自去面对可能是那个人么……

巨大的天鹅出现在船的前方，我深吸一口气，再吐出。转眼船便靠岸，我不敢停下脚步，直接向前——因为我害怕片刻的犹豫会使我永远迈不出这一步。

“小子，接着！”突然飞来的重物把我击倒在地。“安妮，这样扔火箭炮是不行的……老大，放心地去吧！波吉说你必胜！”“汪汪！”

“这些家伙……”我从地上爬起，把火箭筒扛在肩上，心情依然沉重，但我在那些个家伙看不到的地方偷偷露出一个微笑。

“你叫汉塔？”

“是的。”

“就是你杀害了加西亚全家？！”

加西亚？杀害全家？心潮起伏的我平静地回答：“不是。”

对面的老者默默的注视着我的眼睛，良久，他说：“我相信你。”

终于，我和挑战者在天鹅的头部面对面相遇了。

“加西亚，你变了。”我注视着他那布满金属的身躯说。

“汉塔，你也变了。”加西亚，暴走加西亚用一种奇怪的腔调说道，他注视着我身上新添的几道伤痕，然后转向我坚毅的目光。“作为四天王之

一，我必须得打倒这样改变的你！哈哈哈！”

枪炮轰鸣，火线四射。

“汉塔，其实和你的这一战，我从未期望过它真的发生……”这是暴走加西亚留下的最后一句话。

听见重物坠落的声音，眼泪从我被炮火染黑的脸颊上流下，划出悲伤的痕迹。

那一天以后，我的坐驾换成了“战神号”，而被称为“加西亚号”的战车和他真正的主人一样，再也没有在地面上出现过。

【Walkthrough】

得到船后有很多地方可以去，推荐先去天鹅村【Swan，スワン】解决挑战者事件。从迪斯达·利欧乘船向东南，在沙滩上登陆，便会看到天鹅村了。来到2层外侧和长老对话，选择两次“是”，返回一层和左侧的人对话，选择一个人和加西亚决斗（推荐安妮，虽然我用的是汉塔），胜利后在村子里可以找到开锁器【Lock Hacker ロックハッカー】，现在可以返回以前的地方开启那些原来打不开的门和箱子了。

打倒加西亚后，从伊斯拉波鲁特向北，在地图最上方可以发现一个依山而建的村子泰夏村【タイシャ】，进入后来到上方的神社，给堵路的狗一个粘细胞【Slimy Cell，ぬめぬめさいぼう】（没有的话回玛多在明奇的冰箱里拿吧，



奇怪口味的狗），之后用开锁器开锁，取得No.5战车——战神号。

在伊斯拉波鲁特东北面山脉的建筑里能找到06号赏金首肌肉女士【Madam Muscle，マダム·マッスル】。前面的迷宫无甚难度，注意用电脑关掉防御器，打开B2左侧的门需要打倒三组特定的敌人－B1堵门的4人，选择No；B2利用传送逃走的女人（老人上面的楼梯）；B2跳健美操的4人，选择Yes（老人右面的楼梯）。之后利用电脑开门来到B3（这里取得的【Oyholotoxin，オイホロトキシン（那是什么…）】可以交给伊斯拉波鲁特医院里的护士做成【Oyholo Capsule，オイホロカプセル】。用掉后还可以回去取），和Boss对话，来到B4，依次如下传送：跟Boss来到上方传送，去左边传送，推开油桶关闭防御器，返回右上角传送回中间，在右下方便可以逮到Boss。



▲06号赏金首肌肉女士

在东北面烧焦的森林【ホロビの森】里有较低几率可以遇到07号赏金首神秘人（直译神风之王，嗯，尊重中文版翻译）【Kamikaze King，カミカゼキング】，（系列出了名的遇不到和爱逃跑，用这里的随机敌人ガンタワー磨到10回合后得到的最强SE一击必杀）。



▲07号赏金首神秘人

天鹅村的东北面有一个哲学之池，哲学之池北面便是风力发电所的职员宿舍，在这里最右侧进入秘道花1000G取得ID卡【ID カード】，来到西南面的风力发电所，里面有09号赏金首灰烬的洞穴人【Dust Caveman，ダストげんじん】。先下车，在中间的房间使用ID卡关掉4台电脑，之后向上，同样关掉5台电脑，继续向上，从右边下到B1，在B1右下方关掉电脑（之后可以去1层左侧拿道具了），到B2，开启电梯，回到地面驾上战车去B1击毙Boss吧。



▲09号赏金首灰烬的洞穴人

完成这一切后，整理好装备，从伊斯拉波鲁特出发，沿着右边的海岸线一直向下，进入黑暗水道【Dark Canal ダーク·カナル】。（沿左侧的海岸线可以进入大楼旁的水洞，这里有涨潮和退潮两种状态，每次进入不同。退潮时可以得到一些道具）

【Point】 Piece of Love

细心的玩家一定注意到了游戏里收集到的一

些以“XX－ＩＣチップ”命名的道具，其实，这些就是Love Machine的组件，在迪斯达·利欧南面的一个小岛上可以将这些组件组成可以使用的道具。

组件共有L，O，V，E各3个，共12个，每次只能用4个组件组成一个Love Machine，根据组合不同，做出的机器效果也就不同。以下是组合和效果的列表。

组合 LOVE	效果	组合 LOVE	效果
1111	音乐盒	2223	全员加血(中)
1112	治疗麻痹	2231	警报(2)
1113	更改角色名称	2232	全员加血(中)
1121	同上	2233	笑声(2)
1122	全员加血(中)	2311	敌一组睡眠
1123	单体加血(小)	2312	敌全体攻击
1131	运气上升	2313	敌一组攻击
1132	魅力上升	2321	提高冷气防御
1133	警报(1)	2322	敌全体攻击
1211	警报(2)	2323	敌全体攻击
1212	使单个敌人混乱	2331	中和所有角色的酸状态
1213	音乐盒	2332	使敌一组混乱
1221	增加角色的技能	2333	提高冷气防御
1222	增加角色的肌肤颜色(?)	3111	敌全体攻击
1223	警报(2)	3112	提高电防御
1231	可以在原地拣到石头	3113	游戏机－打坦克
1232	地雷探测器	3121	全体加血(中)
1233	增加角色的技能	3122	游戏机－青蛙赛跑
1311	单体加血(小)	3123	地图
1312	对敌全体攻击	3131	更改角色名称
1313	提高角色的闪避率	3132	敌单体攻击
1321	笑声（1）	3133	全体加血(中)
1322	降低单个敌人的闪避率	3211	笑声（2）
1323	更改角色名称	3212	治疗麻痹
1331	警报(2)	3213	敌一组攻击
1332	使敌单体睡眠	3221	角色改名
1333	笑声（2）	3222	敌单体攻击
2111	提高冷气防御	3223	全体加血(小)
2112	敌单体攻击	3231	运气上升
2113	单体加血(大)	3232	音乐盒
2121	游戏机－打坦克	3233	角色改名
2122	修好一个损坏的部件	3311	提高角色命中率
2123	使敌单体混乱	3312	全体加血(大)
2131	无效果	3313	提高对激光防御
2132	敌全体攻击	3321	敌一组攻击
2133	游戏机－青蛙赛跑	3322	提高热防御
2211	中和所有角色的酸状态	3323	敌单体混乱
2212	敌全体攻击	3331	笑声(3)
2213	全员加血(中)	3332	降低敌一组命中
2221	得到1G	3333	敌单体攻击
2222	敌全体攻击		

传送事故

利用城镇里的传送机四处传送的时候，有一定几率发生事故，于是你会被传送到风力发电所西面群山之中的研究所。之后便可以直接选择传送来这个地方，在此，把两个电脑都打到ON便可以取得复活胶囊【さいせいカプセル】，但一次只能携带一颗，用掉后可以继续回来拿。

ChapterVIII 黑暗水路·黑暗之心

“欢迎你们，我的朋友们，这里很少有访客的。”友善的水手这样说。

“嗯……你们看起来很眼熟呢，啊，我想起来了，你们就是帮我逮到艾娃的那伙人，我真的该好好谢谢你们！”友善的水手卡利斯托罗上下打量着我们一行。

“嗯，可以的话，我想要一台承载40T的发动机……”

“闭嘴，埃吉鲁，这个笑话一点都不好笑。”

“为什么不直接砍了这厮？”

“安妮，看见后面的艾娃了么？不能伤了她……”

“嗯！我还想起来了，那个带头盔的家伙，就是你杀了臭鼬！你们这些混蛋和那个艾娃一起下地狱去吧！”

“该死！大家上战车！”

在炮火轰鸣中我们打倒了卡利斯托罗，但是艾娃也受了致命伤。

“咳……是你啊，小伙子……”

我一时不知道该以什么表情面对这个被我无意出卖的老人。

“谢谢你照顾玛丽莲…咳，其实我走到今天这一步，也是报应…我叫作艾娃，艾娃·格瑞，原来是在恶魔岛工作的科学家…”

“哦，头，你在迪鲁达·利欧买的房子送给了一位黑暗科学家的女儿耶！”

“……（咔塔）”

“我受雇于攫取者组织，从事动物和人的合成试验……臭鼬，卡利斯托罗，还有泰德·波尔都是我的成果，但还有无数的人在试验中丧生了……咳……我一定要告诉你，攫取者组织的头领其实不是四大天王，而是一个叫做拜亚斯·巴德的人……咳，你一定要……杀……了……巴……德……”

黑暗的科学家偿还了她所欠下的债死去了，留下两个找到了元凶的复仇者，一名无所事事的机械师和一只狗。

在复仇者和机械师掩埋黑暗科学家的遗体的时候，狗从旁边的箱子里拖出了一本备忘录。

根据这本备忘录，我们意外的得到了打败最终Boss的密码。

“头，现在我该说：你在迪鲁达·利欧买的房子送给了一位黑暗科学家的机器人女儿耶！”

“……（咔塔）”

【Walkthrough】

进入黑暗水道后，先在第一处陆地登陆，来到左侧B1开启电脑，返回船上，一路向前。到下一个水门处向上登陆，开启电脑，下方战车可以驶入的地方有不少道具。继续前进，在右上方登陆，上楼便可以看到Boss四天王之一08号赏金首卡利斯托罗【カリョストロ】，先别去惹他，从左侧下楼开启电脑打开缺口，之后驾上战车和他决一死战吧。击倒Boss后和艾娃对话，了解到攫取者组织的情报，并取得“艾娃的备忘录”【エバのメモ】，根据书上记载，回到迪鲁达·利欧，从背后调查玛丽莲——就是你送房子给她那个人，把开关搬到下【した】，取得打败最终Boss必须的密码：4913。出洞后南行来到莫罗·波可镇【モロ·ボコ】。（黑暗水道的出口附近可以遇到10号赏金首巨型海龟【Total Turtle，トータルタートル】，出口附近可以遇到11号赏金首比托迪斯罗【ヒトデロン】。



▲10号赏金首巨型海龟



▲11号赏金首比托迪斯罗

莫罗·波可北面末端有一个洞穴，进入来到B5，打开裂缝放掉湖水可以取得No.6战车。（对裂缝调查便可以轰开，请在菜单里选择，快捷键无效）

莫罗·波可镇北面还有两处建筑－猴子中心【MONKEY CENTER，モンキーセンター】，在这里可以了解到臭鼬的一些信息，和废弃的豪宅蓝月之屋【BLUE MOON HOUSE，ブルームーンハウス】，在里面可以看到它原来的主人的亡灵——事实上，那个主人正是拜亚斯·巴德【Bias·Bard，バイアス·ブラド】（嗯，还记得博物馆么？）

完成上面的冒险后，从莫罗·波可出发，朝西南前进，通过南方之门。（门两侧的沙漠里可以遇到防御力巨强的14号赏金首戴达罗斯【ダイダロス】），之后可以遇到专卖人类装备的“人类村庄”【人　ビレッジ】和专卖战车装备的“战车村庄”【キャタピラビレッジ】，补充装备后转向东北，那里是有去无回的监狱死亡十字【Death Cross，デスクルス】。



▲14号赏金首戴达罗斯

【Point】

战车迎击系统

后期十分有用的主动防御体系，能够击毁敌人发射的实体弹（导弹，主炮），大致有以下两种：

レーザーゴーゴン

激光迎击系统，弹药无限。在バト一研究所得到。

AMバトリオット

在得到第六辆战车的山洞。需要バトリ弹（在泰夏村【タイシャー】有售）。

ChapterIX　叛逆囚徒·我的战车

门口的标志写着：“天堂乐园·死亡十字”

同时这里还有一个称号叫做“有来无回”

我等三人现在抛弃了波吉，戴上叫做天使环的东西来到了这个有来无回的地方。

“我们是伟大的解放者！”我还来不及制止，安妮便向一个看守举起了火箭筒。

“你知道我们为什么不没收武器么？”安妮还来不及发射，头部的剧痛便击倒了我，也击倒了她，当然，还有正在好奇的东张西望的埃吉鲁…

我在监狱的床铺上醒来，旁边是埃吉鲁和安妮，四周满是囚徒——之后，我们被逼到一个地方从事把油桶推来推去毫无意义的工作。吃掉一点少的可怜的饭菜后，我们回到牢房。

“这里有出去的路么？”“我低声问旁边的老人。

“当然有，就是下面的下水道。”

“！”

“死了的人都被丢到那里冲走，我这把老骨头…咳…也快去那个地方了…”

“那么，这里真的就没有活人离开过么？”

“其实，曾经有过一个家伙从109室逃跑过…就只有那么一个…”

趁着上厕所，我溜进109，推开一个明显可疑的箱子后我发现了一个洞口，一个被封住的洞口。

“怎么办？”我问安妮。

“用炮轰开它！”“那一定会被发现的…”

“但是徒手是不可能挖开的！埃吉鲁，你别光说风凉话，也给我想办法！”

“头，有句话叫船到桥头自然直……”

“……（咔塔）……糟糕，守卫，我无意反抗……啊……”

就在我以为我这辈子将在推油桶中结束的时候，船到了桥头。

刚从厨房帮工回来的埃吉鲁神秘的靠近我：“头，你看这是什么？”

“勺子？！”

于是，死亡十字有来无回的神话便被一个喜欢偷东西的唠叨机械师和一只勺子打破了。由于被囚禁的安妮的怒气，我由衷地同情塔顶上死亡十字的管理者——事实上，那是只和曾打倒过安妮的臭鼬长得一样的猴子。

“哈哈哈！上次被你打倒的仇，今天终于可以报了！”

“安妮，其实这一只是克隆的，克隆……”

“轰轰轰轰…”

离开了解放后的死亡十字，我们在沙漠的彼端找到了一家战车研究所。

“只要有足够的铁，我便可以给你做出世界上最好的战车！”

于是之后数天我们的日子便在以沙漠中拣垃圾度过……

然后，一辆崭新的战车停在了研究所的传送带前。

“嗯，我想把它叫做汉塔号，你们看怎么样？”

“哼，自我陶醉的家伙……”

“好名字，头！对吧，波吉！”

“汪汪！”

不管怎么样，离开沙漠的时候，名为汉塔的战车和传说中的狼并驾齐驱，不分上下。

【Walkthrough】

进入死亡十字后会被迫离开战车和狗，戴上天使环【エンジェルリング】（头部防具强制替换）。进入后和中央的男人对话选 Yes 便会进入战斗，但由于天使环的控制一开始就会被强制麻痹（若等级够高能够在敌方行动前打倒他也可以强行离开）。从右下方离开房间，和守卫对话，将5个桶依次推到最右边再推回来，回到房间左侧去饭堂吃饭。第二天重复这个过程，但是桶要推两遍（每一遍后都和守卫对话），第三天推过四遍桶后来到饭堂，和厨房门口的家伙对话进入厨房，不要开箱子 ，在柜子里拿到勺子【さきわれスプーン】，去109牢房（调查门口的牌子可以看到牢房号码），推开箱子使用勺子，会出现一条通路，通过下水道，来到顶楼（如果你一开始能打倒守门的家伙也可以直接来这里），干掉臭鼬的克隆体后死亡十字便解放了（箱子里是远距电击器【Shock Remote，でんげきリモコン】，嗯，也就是操纵天使环的机器，你可以对村民使用试试）。来到门口和左侧柜台里的家伙对话取得之前的头部装备，整理装备后向左，最左端是一个战车研究所，可以自制No.8坦克（详见Point【自制坦克】）。之后返回迪斯达・利欧，目标是西面的恶魔岛【Devil Island，デビルアイランド】

【Point】

自制坦克

在战车研究所和哈特【バトー】博士对话，一开始的四个选项可以任意选择，之后选择第一项调整战车性能：

1.战车式样 共四种

2.各项能力，这些都是和重量相关的

而废铁收集完毕后选择第二项是决定战车初始装备

选择完毕后，便要去收集相当于底盘重量的废铁【てつくず】交给机器人，达到要求后再和博士对话，睡个五天再来便可以得到第八辆战车。

在研究所东面的沙漠里埋藏着不少的废铁（共9.20T），可以用金属探测器收集，不够的部分只能靠打倒敌人补上。

以下是会掉出废铁的敌人列表和掉出道具

名称	攻击10次以内	攻击10次以上
死神战车	てつくず(2.50t)	135ミリキャノン
デストレーラー	てつくず(0.60t)	てつくず(1.70t)
バーサーカーー	つくず(0.60t)	チョノフTI
バトロバード	てつくず(0.60t)	11ミリバルカン
ぶっぱなつシャー	てつくず(0.60t)	てつくず(1.70t)
ミサイラス	てつくず(0.60t)	スパシーボII

名称	攻击 10 次以内	攻击 10 次以上
ムハンドーフォー	つくず(0.60t)	てつくず(1.70t)
ML.スラッシャー	てつくず(1.70t)	ウォズニアクSI
T99ゴリラ	てつくず(2.50t)	205ミリキャノン

另外，这里有一个秘技，开始的时候选择第四部战车，把守备和弹仓都加到最高，然后再次选择第一辆，这时候的战车拥有255的守备，128的弹仓，却只有10.92T重（全装备位的情况下，如果装备位后来出去打重量成倍增加）。

ChapterX 最后之都·最后的表白

最后之都梅鲁特达威，位于大地裂缝之下，硫酸雨终年不停。同时，这里也是前往拜亚斯·巴德的基地之前的最后一个补给点，或许，也将成为我们最后一个到达的城市。



三个人坐在梅鲁特达威门口的台阶上，望着眼前淅淅沥沥的雨丝——如果那不是硫酸的话，这将是一副完美的哀伤的情景。波古在旁边蜷成一团，时不时用爪子拨弄一下雨丝，然后马上被烧得缩回来。

“埃吉鲁，其实前面的路，你已经没有必要陪我们走下去了。”最先开口的还是我。

安妮地死死盯着难得沉默的埃吉鲁，或许她想说“懦夫！”

良久，埃吉鲁抬起头，居然泣不成声：“头、你、你放心、去哪、哪里我都跟、跟着你！”

更加难得的，他这次没有反问他的动物朋友，而是跑向了战车停放库。波吉不解的望着埃吉鲁的背影，“呜”了几声后也跟着跑去了。

于是，现在雨中的台阶上只剩下了我和安妮两人。我们一直望着雨丝，这段时间，我觉得比我过去经历的整个人生还要漫长……

然后，在不知道多久以后，安妮打破了沉默，就像她一贯的风格一样，用行动。

在来得及有所反应之前，我脖子上挂着的火箭项链到了安妮的手里，那里面有着玛利亚的照片。

然后，我看见一个闪亮的东西飞进了硫酸的雨中，落入了大地最深的裂缝。

我愤怒地望向安妮，之后看见的景象却让我的怒气荡然无存——安妮，那个暴力女野猫安妮，在复仇的前夜，哭了。

“……我哥哥说过，一个男人的心里，有一个女人就够了……”

我默默走向哭泣的野猫，将她拥入怀中，同时在我的眼前现出了玛利亚微笑的景象，那比任何照片都要来得逼真。

第二天一早，轰鸣的战车队伍离开了梅鲁特达威，以爱与热血的废土之岚的名义，向拜亚斯·巴德宣判死刑。

【Walkthrough】

在沙滩登陆，冒着炮火进入大楼，1楼的门现在还打不开，从左侧的1楼楼梯上楼，利用各处的楼梯收集道具最终来到8楼把加农炮都推岛楼下去，返回7楼，看见Boss四天王之一，12号赏金首的牛蛙【Bull Frog，ブルフロッグ】传送后，从楼梯返回1楼(记得取得最后钥匙【シンクロナイザー】，在6楼)，驾上战车干掉他吧。之后返回死亡十字，向下进入大地裂缝【レインバレー】，一路向左，到最后之都梅鲁特达威【メルトタウン】整理装备后，向左上离开裂缝，前面的便是最终迷宫拜亚斯之城【バイアス·シティ】。



▲12号赏金首牛蛙

(梅鲁特达威附近可以遇见15号赏金首军舰塞乌尔斯【ぐんかんサウルス】，而在梅鲁特达威的下水道里可以遇见13号赏金首比奇比奇兄弟【ピチピチブラザーズ】——如果你完成了相关剧情的话，见Point【比奇比奇兄弟】)



▲15赏金首军舰塞乌尔斯



▲13号赏金首比奇比奇兄弟

【Point】 比奇比奇兄弟

最终打倒比奇比奇兄弟要依次完成的剧情列表

(攻略里都有提到，但忘了的话从头开始补也还来得及)：

1. 在艾曼纽【エルニニョ】的人类道具店完成对话（以两人离开为准，下同）

2. 莎斯蒂酒场【酒场サースティー】，对话后看完表演再次对话（如果表演已经发生，和左侧的女孩对话依次选择是，否，便可以再次观看）

3. 完成在迪斯达·利欧【デルタ·リオ】的对话（传送室，中间的船坞地下）

4. 完成在死亡十字【デスクルス】门口的对话。

5. 在梅鲁特达威【メルトタウン】下水道最终打倒两人（和瘦子对话，选择“否”）

The Last Chapter　废土之岚永不停息

“你们这些渺小的东西居然可以来到这里，真是让我惊讶，但是！现在你们的好运气用完了！为了追求不死，我泰德·波尔将在此为拜亚斯·巴德除掉尔等杂碎！”

“不死？那是什么……”我踏在泰德·波尔的尸体上，不屑的说道——尽管我剩下的力气刚够我把这句话说完。完成了复仇之后的唯一感觉是无尽的疲倦，和变态的敌人周旋耗尽了我们每一分体力，值得庆幸的是，大家都还活着。

“我累了，要休息。”

“来，波吉，我们睡觉。”

伙伴们在战车里进入了安眠，而不是那么信任自动防御系统的我稍后也在超乎自己意志力量的作用下睡着了。

不知过了多久，我们醒来，战车四周布满了怪物的尸体，于是我们驾驶着最可信赖的伙伴，向着一切的元凶——拜亚斯·巴德进发。

事实上，最后出现在我们面前的，是一个巨大而丑陋的机器，在哲学之池我肯定了失去肉身残留思想的人类，但是现在，我对这个为了追求无谓的永生而出卖灵魂的东西说：不。

“死亡是如此的令人恐惧，即使我拥有无比的成就、无尽的财富，最终也逃离不了死亡，死亡会令我失去一切！你们想把我拜亚斯·巴德逼入死亡？”机器如是说。

“是的。”我回答。

“那么让我来告诉你们什么是真正的死亡吧！”

事实上最终学到了死亡的正是拜亚斯·巴德和他所变化而成的波鲁斯·巴德。在最终一击前，我和埃吉鲁，安妮，波吉以及千千万万的人向追求不死者提出了最后的问题：

“或许你了解死亡，但是，你知道什么是生存吗？巴德？”

“……”

“那么，你便去死吧！”

这是席卷废土之岚最强的咆哮，它宣告着难逃一死的人类所放射的永不消逝的光芒——热爱短暂的生命吧，这样你才能坦然的面对死亡！



▲战斗中的波鲁斯

在发生剧烈爆炸的拜亚斯之城中心，有着4个小小的生命，他们的肉体在强大的破坏力量前微不足道，或许他们将就此死去，他们的传说将到此为止，但是他们知道，他们所掀起的那席卷废土的热血之岚，将永不停息。

【The last Walkthrough】



▲拜亚斯之城

进入拜亚斯之城，使用最后钥匙开门，来到入口左侧的建筑，取得密码2958，向上，在左侧房间衣柜里取得Id卡2【IDカード2】，在中间最大的建筑2楼衣柜里取得ID卡3【IDカード3】，在右侧房间电脑里取得密码7276。

来到中央建筑物，先到左上方用开锁器开门，输入密码2958，同样右侧输入7276，之后对



左侧电脑使用ID卡2，选择Open，右侧电脑使用ID卡3，同样Open，乘电梯到B1，下车，从左侧下楼，用电脑Open，返回B1，从右侧下楼，将右下的电脑off），下到B3，朝右上方前进，在有两个骷髅的地方将墙上的电脑off，继续向上，off掉两台电脑。原路返回B2（两个楼梯有一个是怪物）。



▲16号赏金首泰德·波尔

到左侧下到B3，向左上前进，等在那里的正是最后的16号赏金首，最后的四天王泰德·波尔【テシドブロィラ一】。



艰苦地复仇之战后将里面两台电脑都off，返回B1，利用左侧的电脑Open大门。一路下到B4，向左，下向上下到B5，在右侧传送，off掉左边的电脑，进入通风口，从右上方出去，Open下方的电脑，从左侧返回B4拿到战车，一路向下，在B5开启中央的电梯电脑，在B6取得No.7战车和强力装备（墙上的柜子里）。返回B3，在上方乘电梯来到B6，向下突破电球和6组警卫装置，再次突破电球后来到B7，用计算机关掉电球现在建议回去对战车装备做最后的调整。调整补给完毕后返回B7，从左下来到最底层，输入玛丽莲身上得到的密码4913（见ChapterⅧ黑暗水路·黑暗之心），关掉两边的电脑，回到B7，向上和Boss决一死战吧。



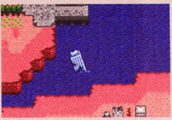
▲战斗中的拜亚斯

【The Last Point】

终于，游戏结束了……这次的结局不像1代那样可以无穷挑战，而是来了个干脆的The End，战车也都消失了……这预示着？但是，我相信，千千万万的《重装》迷一定希望，不，坚信会有续作的出现。而且在有续作的任何消息之前，大家还有《MMR改》可以等待不是么，就像攻略最后一章的标题一样，热血男儿的废土之岚永不停息！最后，在下代表汉塔，埃吉鲁，安妮还有波吉向看完本攻略的各位玩家表示衷心的感谢。

大爆炸之后的某处沙滩

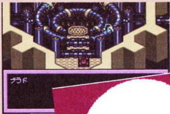
“嗯，世界和平了……玛利亚也该感到高兴吧……也许我该去写一本书……你觉得呢，安妮？”



“喂，波吉，你觉得巴德这个人怎么样？我觉得他是个超级大烂人！还有，玛丽莲居然是个机器人，真是让我大受打击亚。”

“汉塔你这小子给我过来！写什么书？别忘了还有几个在逃的赏金首！”

“汪汪……”



▼终于打倒了拜亚斯！


▼让我们期待《重装机兵》一代的发售吧。





失落的维京人

GBA	Blizzard	ACT	1人
	2003年3月30日发售（美版）		自带记忆功能
卡带（32M）	–		29.99美元

完全关卡解析攻略

本作是在PC界享有盛名的暴雪公司于1992年推出的一款ACT游戏，当时便热销全球且发售了多种版本。11年后，本作又出现在GBA平台上，让大家有机会在掌机上感受它那独特的魅力。尽管11年过去了，但在今天看来，这款游戏还是那么的优秀——流畅的画面、到位的手感、野性的音乐、暴笑的对白、绝妙的关卡设计，以及那可以称之为本游戏灵魂的切换操作系统，切换操作系统将3个特色各异的角色完美地结合了起来。这些要素加起来，对那些错过了旧版的新生代玩家来说，本作无疑是GBA上一款不可多得的ACT大作。

一 操作说明

十字键	控制角色移动
A/B键	角色动作1/2
L/R	切换操纵的角色
Start	放弃游戏，重新开始本关
Select	进入道具画面
R+A	触动开关／在问号处获得提示／启动传送门
R+B	使用选定的道具

二 角色介绍

迅捷的埃里克（Erik The Swift）

速度最快的角色，可以快速奔跑和跳跃（A键），奔跑中按B键可以使出头锤，能够撞坏挡路的墙，并且有一定攻击力。

凶猛的巴洛克（Baleog the Fierce）

攻击力强劲的角色，A键的刀和B键的弓箭都威力十足，弓箭还可用于远程触发机关。

顽强的奥拉夫（Olaf the Stout）

拥有坚固的盾牌，除了防御敌人攻击外还可以用于高空降落，A、B键都可用于调整盾牌方向，当盾牌朝上时可以让埃里克踩在上面以便埃里克跳得更高。



三 关卡攻略

阅读前请注意：作为一个动作解谜游戏，可以说全部的乐趣便在于玩者自己努力奋斗解决一个个难题，但由于本游戏难度过大，可能会在攻关过程中产生一些障碍，再加上游戏中隐藏着各式各样不容易发现的秘密，因此便有了这个关卡解析攻略，但是笔者希望不到万不得已的时候，大家还是自己探索游戏的好——毕竟，攻略还是为了让玩者更好的享受游戏，而不是为了剥夺未知的游戏的乐趣。

最重要提示：充分利用到每一位角色的特性，像一个团队那样行动，你才能完成游戏。

序：故事从平静的维京人村落开始，维京三人众将在日常的狩猎中一一向你介绍他们的能力。在又一次完美的狩猎后，村庄进入了梦乡，但是这个时候突然出现的外星飞船向维京三人众伸出了魔爪……（本篇可按Start跳过）

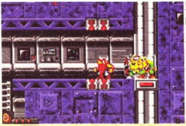
第一关 太空船（Space Ship）

Part 1

牛刀小试的一关，分别运用每位角色的基本能力来到中间的出口便可（只有当3位角色都生存且到达出口时才能通过关卡），本版出现的西红柿可用于回复HP。

Part 2

先操纵埃里克向前，上楼梯在开关前按R+A解除力场得到HP恢复，之后换成巴洛克上第二个楼梯解决敌人拿到炸弹，将三人都移动到电梯下到底层（下降时通路左侧的墙有肉腿），用巴洛克的弓箭射击开关解除力场，之后按R+B使用炸弹炸掉计算机（当然你也可以用弓箭来干这件事，省下的炸弹可用于破坏炮台），中间一层的力场便消除了。使用巴洛克触动开关飘到上层，用奥拉夫的盾挡住激光让三人都下到底层，之后干掉怪物向出口进发吧。



Part 3

下电梯，用埃里克的头锤（奔跑中B）击碎挡路障碍，撞开前方的墙里有隐藏道具，楼梯顶端左侧墙里有东西。之后用R+A通过传送门，让奥拉夫用盾牌滑翔到右下方取得钥匙，再传送回来用R+B使用钥匙开门。来到下方的平台后让奥拉夫把盾牌朝上，帮助埃里克跳上去取得钥匙，右侧的黄色“X”可以使屏幕

里敌人全灭，由于道具不能带过关，就用来解决后面的机器人吧，之后便是Exit，Over。

Part 4

操作埃里克向左跳，下楼梯——楼梯底部左边的墙可以撞开，跃过转齿，在电梯上升时跳到右边触动开关，放出剩下的两人。把奥拉夫放在之后的转齿前面保护巴洛克，用埃里克取得钥匙，上楼梯，开锁（锁左侧的墙里有一个“X”），传送。传送之后先用埃里克和奥拉夫向右冲，在缺口停下，用埃里克踩在奥拉夫的盾上取得磁力鞋，使用鞋冲到最右边关掉开关——可以同时用“X”干掉所有的敌人，把所有人移动到右侧，第一关Over。（另一个策略是将磁力鞋交给巴洛克让他来解决敌人——当维京们站在一起的时候可以在道具画面里交换道具）

第二关 远古世界（Prehistoric）

Part 1

一开始用埃里克在瀑布后的洞穴取得钥匙和隐藏的“X”，上楼梯，解决敌人，向前，用埃里



克取得西红柿和瀑布后的黄钥匙，从斜坡向右下冲，在一束藤蔓正对处起跳便可以取得上方的盾牌（附加HP）。下楼梯，开门，杀敌，前进，用巴洛克射击开关放下吊桥，Exit。

Part 2

用奥拉夫爬上楼梯（左边有道具），滑翔下降，别管右边的肉（可以由埃里克取得，但其下降的难度过高，不推荐）避开有火的平台，取得蓝钥匙开门。干掉敌人，用埃里克取得红钥匙，跳到喷火器的上面向右可取得火箭（巴洛克专用）。之后出现的穴居人只有当其不滚动的时候才能对他攻击（用火箭例外），放下吊桥，前进，上楼梯，干掉恐龙。让奥拉夫站在突起上，帮助埃里克取得黄钥匙开门，在通道最左侧取得盾牌，上楼梯干掉所有的敌人，Exit。

Part 3

简单的一关，使用埃里克向前，在瀑布右上方取得钥匙（通路右端末尾可以撞坏），放下吊桥，让巴洛克和奥拉夫配合杀敌向Exit前进即可。本关分布着很多道具，有兴趣的话可以去收集。

Part 4

向下，撞开墙取得盾牌时也会放出难缠的穴居人，取舍由君，下方的道具同样也有敌人的守护。向右，上平台，干掉蜗牛后射击上方的石台，便可以填平下面的岩浆。上平台后堵住喷火口，埃里克撞墙，巴洛克射箭放下吊桥，向下（下降通路左侧的一块墙里有盾牌），干掉敌人射击开关Exit。

Part 5

向前，埃里克开路并取得西红柿和盾牌，用奥拉夫挡住火球，其余人下来，移动到斜坡上时便可以让奥拉夫转向前以便消灭穴居人，用先前取得的钥匙放下桥，解决两个穴居人后，撞开通路向下，下面左侧的墙内是球男和肉眼，之后让埃里克和奥拉夫乘泡泡来到中间一层，配合取得黄色和蓝色钥匙，让埃里克来到上层下楼梯撞掉墙取得“X”，在上方的墙落下来之前逃出去（也可以用奥拉夫的盾牌挡住下降的墙），之后便可以顺利前往Exit了。

Part 6

上楼梯，杀敌取得道具，让埃里克和巴洛克在中间层出发，奥拉夫从上层滑翔，分别利用泡泡来到对岸，用奥拉夫的盾帮助埃里克跳上高台，取得红色钥匙，三人



向上配合取得黄色钥匙并开门，之后便是Exit了。

Part 7

挡住火球，用埃里克撞击喷火口……取得红钥匙，楼上的喷火口也如法炮制，取得肉片后上楼梯，用弓箭打开锁放出女孩，之后此人会用她的“精神力量”让所有的火球停止……通路在右边，左方和上方都是一些道具。用红钥匙开锁降下岩浆，之后除了那个需要推动的方块外前往下一世界之路便没有障碍了。（向下的长楼梯左侧有穴居人的地方可以进入，有肉片）

第三关 埃及 (Egypt)

Part 1

让巴洛克爬上椰子树，射落红色的椰果，之后他和奥拉夫从树上起跳便可以来到对岸。之后的树顶上有不少道具，注意收集。运用相同的技巧通过两处流沙后取得肉腿，开门，进入金字塔，干掉挡路的法老（这也是杂兵么……），上楼梯解决另两个法老（用先前取得的炸弹比较容易），推下方块（注意一下下面有没有人……）取得钥匙，开门，Exit。

Part 2

撞墙，杀敌，离开关一个方块的距离用弓箭射击——然后你就知道为什么了。用奥拉夫堵住火球，巴洛克独力干掉2个法老后前进，等着你的是一个和先前一样的开关，触发后，向前，杀敌。有刺的地方先让埃里克站到中间的台子上，然后让巴洛克射击开关，立刻换到埃里克，跳过去按R+A拉动拉杆，用奥拉夫顶住墙愉快地通



过吧，之后的楼梯右侧有一条直达Exit的暗道（出口要撞开），或者你也可以选择布满敌人和火球的下方的明路。Over。

Part 3

让奥拉夫去拉下左侧的拉杆，之后射击开关，这样掉下来的石板才可以被支持住，操纵奥拉夫小心地避开左右移动的毒液来到底端，爬上梯子待命。用埃里克拉动上方拉杆来到顶部，避开落石，上楼梯，注意方石的提示，撞开正确的一边取得钥匙。（备注：横读）下到落石那一层，撞开左侧的墙，向下，爬上左边尽头的梯子和"X"，回来干掉敌人，撞开右侧的墙之后与巴洛克及奥拉夫会师吧（路上有一个法老会告诉你一些Boss的消息），开门后需要将3个拉杆拉到正确的位置再触动开关（用R+A，弓箭容易误击）才能开启Exit之路，否则会有石块落下——实际上，用奥拉夫的盾挡住石块慢慢试就可以了……（下面右方墙里有提示。答案：上，下，上）

Part 4

用埃里克跳过钉床放出地板，然后踩下右方吊着的石块——之后马上跳开，用奥拉夫挡住火球，以便让巴洛克射下石块消去钉床，下去后配合杀光敌人（楼梯左侧可以进入，里面有木乃伊、盾牌和久违了的火箭，注意被木乃伊碰一下就over）撞开底层右侧，按照方石的提示将4个开关拨到合适的位置（左上圣甲虫，右上杖与十字，左下天平，右下眼睛），触动左下的开关，Exit。

Part 5

兵分两路，奥拉夫下梯子，一路向右滑翔取得蓝色钥匙，开门（有些难度，从理论上讲用埃里克也可以，但不向受虐狂以外的玩家推荐。用埃里克的要点是：在梯子上跳起来后再按方向键，按住方向键起跳只会让你送命），待命。其余人前进，干掉眼睛蛇，撞墙，取得红钥匙（当心被压扁），开锁，一路轰杀木乃伊来到下层，会师，Exit。

Part 6

杀掉法老，上楼梯，右侧的墙可以进入取得肉片，把所有人送过钉床，先让奥拉夫搭上向上的移动台，去左下开启开关——注意站在靠右的台子上，用埃里克跳上去取得红钥匙。将三人都移动到右上方高台，一路轰杀前进，开启电梯锁后向下，用巴洛克轰杀全部木乃伊后让埃里克取得钥匙转向上，开门（取得这里的道具时跳得不要太用力……），让埃里克爬上楼梯，避开落石，等待落石铺满坑后跳到左方推下石头铺路，（时刻保持站在最高的一块上面就没事了）本关Over。

第四关 工厂 (FACTORY)

Part 1

前进，奥拉夫可以顶住小的汽锤，大的不行，汽锤后上方蓝色方块里有"X"和炸弹。射击开关停掉汽锤，向下，用奥拉夫帮助埃里克来到上面的台子停止汽锤，（老实说这些东西不停其实也过得去……）通过蓝色管道进一步向上取得火箭。用埃里克和巴洛克进入下面的楼梯左侧的蓝色通道，取得"X"后用炸弹炸开方砖，之后让埃里克下去取得红钥匙（巴洛克去了就回不来了……）返回楼梯，向下，再一次射击开关后通

过传送带，开门，Exit。

Part 2

按下R＋A进入／离开操纵台，用左右移动，A键接通／关闭电磁铁。（我们可以发现，奥拉夫的盾是铁做的，而巴洛克的刀却不是……）用铁块砸开开关，爬上第二根管子取得“X”，前进，吸起奥拉夫，把他吊到开关上方，转为控制奥拉夫，将盾转向前方——于是他掉下去了，（这不科学……）马上再一次转换盾的方向，在上升的时候按下开关，前进。先让埃里克跳上去用“X”解决掉敌人（第二个跳台左侧有肉片，上方右侧蓝色管道里还有一个“X”），用跷跷板把每个人都弄上去，操纵电磁铁把奥拉夫吸到对岸，飘下去关掉力场，Exit。

Part 3

麻烦的一关，把三个人都移动到电梯上，向下，让奥拉夫第一个，其他人随后进入右侧的管道——确保你是在电梯下降的时候进入的，否则你便再也回不去了……前面是个刀箭不入的机器人，用埃里克的头锤解决它，用巴洛克前进，取得火箭，轰杀向前，直到取得工具组。折回，避开锯齿刀进一步取得电线，把三人移回最初地点，把工具组交给奥拉夫，让他独自来到左上角使用，得到铁片，返回出发点，换巴洛克去右边，通过射击粉红色的燃料管道停止3个喷火口，取得药水（右边上方有个“X”，可以用埃里克取得），返回。在3台电脑处从左到右依次使用药水，电线，铁片，在门前的电脑使用得到的电池，Exit。



Part 4

让埃里克跳过易碎砖来到对岸，站在可以看到开关的地方，换到巴洛克对前方射出一箭，切换到埃里克，这样便可以触动开关放出地板取得炸弹。向下，用头锤解决机器人，射击开关打开缺口，之后让巴洛克进一步向下，击碎能看到的每一块易碎砖（有一处能用奥拉夫和埃里克配合取得火箭），然后让奥拉夫带着炸弹从开始打开的缺口滑翔而下，用炸弹炸掉机器人解除力场，巴洛克便可以前往Exit了。让埃里克从缺口右边跳下，通过弹簧和浮台取得红钥匙，和奥拉夫会合，全员Exit。（之后这些多疑的维京人会觉得他们一直被什么人监视着——那不是指的最终Boss，而是玩家你……）

Part 5

向上，用埃里克避开汽锤取得炸弹，然后在跳跃的时候扔下炸弹炸掉那个供电装置，利用跳床取得剩下的3个炸弹以及右边隐藏的Hp和“X”（用掉HP，炸弹处的机器人一定给了你伤害），小心返回，利用跳板，先把奥拉夫送上浮台，用他挡住炮火，之后才是巴洛克——射击开关，全员下浮台，用头锤or炸弹or“X”解决掉机器人，换埃里克和奥拉夫上浮台，炸掉右上的供电装置，上电梯，避开汽锤，炸开地板，之后用巴洛克＆奥拉夫组合开启两个拉杆，Exit。

Part 6

首先将奥拉夫送上去，路上取得“X”干掉敌人，留下钥匙，之后来到左上方有HP的地方，把盾朝向前堵住机器鸟。换巴洛克上去，取得钥匙，干掉敌人，开门，将三人都移动到电梯上（如果有跳不过去的地方多试几次，这个游戏的跳跃力似乎是有波动的……），让埃里克向右，通过跳床向上取得钥匙来到Exit处，开门（跳不过去的地方注意助跑），之后让巴洛克乘电梯向下，射断悬挂钢梁的铁索。换奥拉夫从缺口飘下去，操纵机器把钢梁扔到下层，再换埃里克用钢梁填掉力场，巴洛克便可以来到机器处射击开关，使奥拉夫下来，Exit。

Part 7

把钢梁调整到适当的位置，使每个人都能跳到跳床上，把埃里克和奥拉夫送上去，之后调整最上方的钢梁让埃里克取得炸弹（炸开地板的话可以取得肉片和另一个炸弹），炸开左侧的墙，用奥拉夫滑翔取得钥匙，返回，开门。（撞开门正对的墙里面有火箭），轰杀下面的机器人，用奥拉夫前进，取得右侧管道里的一大堆道具后滑翔向下，触动开关，全员下到底层。避开锯齿后把巴洛克送上浮台射断火焰喷射器，Exit。

Part 8

出口近在眼前——这预示着这又是麻烦的一关……让埃里克乘电梯到上方的管道里取得火把，返回底层点着火炉，然后在被烧到前离开，来到中层，把铁块丢到开始运转的机器里，得到生产出来的工具组——记得取得火把那的机器么？Go，全员向上，使用工具组开启地板，杀敌前进，在下方管道里用头锤轰杀机器人取得火箭，进一步向前取得肉片，返回。右方的跳板先用奥拉夫上去轰杀敌人后换巴洛克射断铁链打开开关取得钥匙——之后返回起点，用火箭摧毁火炉，本关Over。

第五关 奇异世界(Wacky World)

Part 1

让埃里克和奥拉夫在气枪处按下R+A充气，之后向上飘，来到左侧台上，让奥拉夫帮助埃里克跳到对岸，避开敌人，充气向上取得红钥匙，在被刺穿之前按A键放气，再一次充气取得右边的蓝钥匙，返回底层开门，全员前进。让埃里克充气向上，先在左侧拉动拉杆，之后取得黄钥匙和炸弹，开门，全员充气前进（注意在快被刺到的时候放气，然后滑翔通过）。之后先让巴洛克飘到左方，杀敌，射断管道取得红钥匙开启浮台，让埃里克带上两个炸弹来到左上方取得蓝钥匙（炸弹不够的话第二处砖块可以用上方的开关解除），然后全员向着右上的Exit飘行吧。

Part 2

用奥拉夫把盾牌举在头上填平陷坑……，让巴洛克上浮台，射碎共六个的圆圈（右侧墙里有隐藏的火箭和盾牌），到右上方取得红钥匙和炸弹，返回，开锁，立刻切换到奥拉夫，向右滑翔，前进，到Exit前待命。换巴洛克，带上炸弹，一路炸地板射击开关杀敌射下方块传送和奥拉夫会合。让埃里克独自向右，通过传送带，取得钥匙，拿到隐藏盾牌，避开泡泡下降，开门，全员Exit。(上面几个HP恢复可以用奥拉夫和埃里克配合取得)

Part 3

让巴洛克和奥拉夫从左边向上，在钉床前待命，让埃里克到右上——看见那3个拉杆了么？想办法利用它们让上面的两人通过吧（首先拉下中间的拉杆，把两人移动到第二块砖上，然后拉动第一个拉杆，Over），上方两人取得炸弹和Hp继续前进，换埃里克向前，取得钥匙，这次的开关要麻烦一点（先上下上，再上上上），胜利会师后炸开地板，让奥拉夫下去触动开关后在泡泡前待命。把巴洛克移动到对岸的开关处，帮助埃里克前进（这次是下上上——下上下——上上下），放下电梯，把奥拉夫运上去，避开力场打开开关取得红钥匙，把电梯拉回来，顺便带上巴洛克，把钥匙都交给奥拉夫，分两次开门后Exit。

Part 4

先用埃里克向右，经过BT的若干个跳床后取得红钥匙，传送到Exit处待命，之后换奥拉夫则从缺口滑翔充气若干次后取得黄钥匙，也去待命。用巴洛克独力向左轰杀，经过若干开关敌人传送点后取得蓝色钥匙，三人合力开门，Exit。(次序无要求，但按照难到易的方式排列比较合理——这样容易重来不会浪费太多时间)

Part 5

首先让埃里克跳进传送点，不要管下面的敌人，通过梯子跳到右侧取得红钥匙，在下面的缺口处待命，切换到巴洛克，从左侧取得蓝色钥匙后在那个复制巴洛克打不到的地方待命，换奥拉夫滑翔下去牵制住假巴洛克，真的乘机用切换法干掉他。之后让奥拉夫收集其余两人的钥匙开门取得黄色钥匙，待命。巴洛克进行传送，和奥拉夫在黄钥匙处集合。之后让奥拉夫站在右侧上方突起正对靠左一点的地方，让巴洛克用蹦床跳到其盾上走到右边（颇难，多试），开启黄锁，让奥拉夫滑翔下降，在堵住的地方待命，换巴洛克从缺口下降，利用梯子射击炮口处的开关，消去堵路的墙，之后两人便可以到Exit处待命。切换到埃里克，让埃里克传送，利用浮台来到左侧(当靠近力场的时候跳到力场上方的台上就可以了)，下去，跳过传送点，进一步取得蓝色钥匙，利用下降的浮台跳到上方（更难，多试），传送，把钥匙给其他人开门，然后艰苦无比的本Part总算Over了……



Part 6

利用泡泡把每个人送到对岸（说起来倒是容易……），用埃里克关掉力场，解决掉假巴洛克，三人充气向上——用奥拉夫先到顶棚取得道具，然后通过钉床取得红色钥匙开门，巴洛克射击开关，之后让埃里克在电扇左侧取得炸弹和蓝钥匙，开锁，把方块从右边推下去取得黄钥匙，向上，用黄钥匙解除力场，再向上取得肉腿后在开关处待命。让其余两人也来到这里，射击开关，向上，通过浮台，解决掉假巴洛克，取得上方的红钥匙，干掉另一个假巴洛克后开门，通过钉床和跳台大阵，Exit……

Part 7

让埃里克和奥拉夫飞到左边的平台上，进一步让埃里克向上，取得炸弹，开启电扇，之后进

一步向上（从最左侧助跑，相信我，那是跳得上去的），轰掉挡路的墙，下去关掉电扇，待命。让奥拉夫向左前进，直到取得红钥匙，这时让埃里克关掉第一个打开的电扇，向上前进，传送。奥拉夫返回的时候记得打开那个横向的电扇——这样你才不会被刺死。这时候三人应该都在出发点，让埃里克带上钥匙去右侧关掉电扇并返回（右侧的墙里有大量道具），让三人都来到上方的平台，让奥拉夫和巴洛克先上浮台解决敌人并射击开关，换奥拉夫取得蓝钥匙并返回。

在上方开锁，先用奥拉夫挡住炮弹，将其余两人送到台上（用“X”解决敌人吧），关掉力场继续向右前进，Exit。

Part 8

撞开右侧的墙取得火箭，之后设法让埃里克取得“X”，然后在上面的台子打开开关，把奥拉夫和巴洛克也弄上去（埃里克只要有足够的助跑，自己就可以上去），用埃里克撞开障碍，立刻换到奥拉夫顶住掉下来的墙，用“X”解决敌人，让埃里克和巴洛克配合前进直到取得肉腿，射下方砖（在那以前确认底下的支撑已经被放出来了）。让两人从缺口来到奥拉夫右边后，换奥拉夫，把盾举到头上，来到方砖下的缺口，之后搬动开关扔下方砖……用埃里克开启开关，先到左侧下部取得炸弹（最好踩坏尽可能多的砖），用炸弹轰开上部取得钥匙，返回下部开门，取得红钥匙，用奥拉夫顶着的砖压住开关，奥拉夫向右堵住敌人，让巴洛克来解决它。之后全员传送，开启开关，把三人都走到电梯上先让奥拉夫去关掉力场，返回电梯其他人向下，用巴洛克射击开关，用埃里克向右取得黄钥匙关闭第二层力场，转回电梯上的巴洛克关闭最后的力场，本关 Over。

第六关 还是太空船……(Space Ship)

Part 1

用奥拉夫向下，避开力场取得炸弹，传送，在



漂浮中炸掉计算机，继续向下，取得钥匙，传送回来使用它，来到电梯上，让奥拉夫把盾朝向左边，和巴洛克向下，干掉敌人取得左边的“X”，把巴洛克扔在右边，返回。让埃里克向右跳跃，小心地取得炸弹——之后下落的时候立刻抓住梯子，使其能够看到下面的开关，切换到巴洛克，射出一箭，切换回埃里克，便可以取得黄色钥匙开门，通过间歇性的力场后炸掉左侧的墙，向下跳，并触动开关，传送，取得炸弹后从右侧的隐藏通路再次传送，小心地利用浮台避开力场，炸掉左侧的墙之后待命。让奥拉夫从之前炸开的缺口滑下去，小心地避开间歇力场，之后下降的时候小心不要拿到过多的HP，以免得不到钥匙。拿到黄钥匙之后传送。之后传送巴洛克，让其搭乘左侧的电梯，避开力场，并且射坏两个开关，到顶上，射出一箭，切换到待命的埃里克，关掉底部向上风洞处的力场，把埃里克传送到下面，巴洛克返回。让奥拉夫帮助埃里克向上跳取得蓝色钥匙，返回，来到对岸，开锁，Exit……（之后有一段暴笑的对话：“为什么不让我们回家呢？TOMATOR？”“愚蠢的维京人，你们不知道么？所有的太空异形都需要无辜的犯人！”）

Part 2

传送每个人，操纵埃里克跳过转齿，让巴洛克射出一箭，切换到埃里克打开开关，前进，取得炸弹，避开力场，前进，炸开地板，杀敌，再次传送。让奥拉夫先下去，举起盾，之后巴洛克跳到他的盾上，射击开关。然后从左边的传送点传送，把开关拨成下上上，再次传送，通过浮台射击开关，一路杀敌前进，取得蓝钥匙传送回起点。让奥拉夫向下避开力场，取得红钥匙，打开开关，传送。让埃里克从上方的传送点出发，跃过力场（同时投下炸弹），传送，取得炸弹轰掉下面的计算机，转向右来到下部（当你跃起下降的时候进入风洞，就可以向下移动），避开火球和力场取得黄钥匙，再次传送（谈何容易……），这样三个人都回到起点了，让埃里克和奥拉夫配合关掉力场，开启三色锁，Exit。

Part 3

竞技场，分成3个Level，每当你失败了都得从第一个Level开始……还好每个Level都不是“很”难，3个level共用道具和HP。

Level 1：向上在第二层取得黄钥匙，再到顶层开门取得红钥匙，来到右边二层开启红锁，在右边顶层取得蓝钥匙……把蓝钥匙交给埃里克，

让他爬上其后的楼梯解除力场，然后取得右边的黄钥匙……来到右上开门，全员Exit。

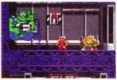
Level 2：全员避开力场朝上，先到左边取得钥匙，到右侧开门，干掉敌人，取得黄钥匙，再次开门，再次干掉敌人……向前，避开力场，通过蹦床来到左下，上梯子干掉敌人，开门，杀敌，Exit。

Level 3：向前，杀敌……让埃里克上梯子（记住，先跳，再按方向键）取得钥匙，（右边可以撞开，有一个“X”，但先别向右走，你的伙伴等着你开门……）开门，向上，炸开通路，（希望你还有炸弹……）用埃里克跃过转齿，取得钥匙，然后用“切换法”关掉开关。两个转齿都停止之后，全员传送。用奥拉夫的盾帮助埃里克跳上去，用“X”解决敌人，从左边下来，撞坏墙放出每一个人，之后取得钥匙开门Exit。

Part 4

“油煎面包片的至高管理者”——我们的Boss现出了本相，但是留下一堆废话后便消失了……

让奥拉夫向下，来到右侧取得炸弹，先将Boss炸下两层再说……之后来到右侧取得两个炸弹将Boss彻底炸下去，取得其身后的钥匙，开门，传送，之后恢复HP，待机。这时起点左侧的力场也解除了，向下，然后迅速依附在梯子上，让巴洛克来到右侧，取得火箭，暂时停止风洞，向右来到电梯上，将两个拉杆都射到上的位置干掉Boss，再射回来取得右侧的钥匙，原路返回，关掉力场，和埃里克向下，向右起跳，关掉力场，传送（只有一次机会，千万记得是R+A），用上方的传送点传送埃里克，呆在梯子上，当Boss解除力场的时候把它撞向旁边的力场……4次它就Over了，而且会留下钥匙，开门，用切换法触动右侧的开关，全员前进！传送！向着胜利进军！取得炸弹，之后便是和Boss的决一死战！让埃里克从右边起跳，向Boss投下炸弹，之后摆好阵势——用奥拉夫挡住Boss的进攻，巴洛克击破力场，埃里克一步步把boss撞向右方，之后跟着Boss上去，重复刚才的战术，把Boss撞到最左边后，用埃里克拉下开关……


▲Boss Over。


▲Space Ship。


▲Last Time Door


▲Home?



▲Home!


▲……


▲……

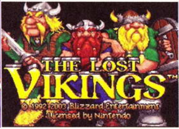


▲END

之后，“万恶”的Boss得到了应有的下场，我们的维京勇士也终于回到了家乡……结局还请各位奋战到此的Vikings（不知道能有几个……）自己慢慢欣赏。

最后，向能坚持玩完本作的玩家和能坚持看完本文的读者，致敬。







《失落的维京人》，您不可错过的动作解谜游戏！





GBA	NATSUME	RPG	1~2人
	2003年4月18日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应通信对战线		4800日元

文：LIKY

徽章机器人2CORE 完美剧情攻略

早就想给大家推荐这款游戏了，《徽章机器人2CORE》是一款GB游戏的复刻版作品，也就是1997年GB版《徽章机器人2》的复刻版。当年LIKY玩那个游戏玩了一百多小时，被游戏那活泼可爱的人物造型、曲折起伏的剧情以及独具特色的战斗系统深深吸引。同为收集+培养类的游戏，个人觉得它各方面的表现丝毫不输于当时的"拳斗"《口袋妖怪》，在系统方面的完成度甚至更高，可惜的是这款游戏在当时并不被国内大多数玩家熟悉（在日本它可是卖出了50万哦），而这次能在GBA上看到它的复刻版出现实在是一件令人兴奋的事情，以前错过这款游戏的玩家不妨借这次机会来感受一下这款充满魅力的RPG。

关键词解说

徽章机器人

徽章机器人（メダロット）是一种由徽章（メダル）、骨架（ティンペット）和零件（パーツ）组合而成的机器人。

徽章



相当于机器人的核心，决定了机器人的属性及基本能力。徽章可以升级，每30级、50级和70级各会进化一次，每次进化都会领悟一招超必杀技，称为徽章力量（メダフォース）。徽章具有熟练度（じゅくれんど），战斗中使用不同的行动方式就能增加徽章相应的熟练度，行动方式共有8种，分别是なぐる（殴打）、うつ（射击）、がむしゃら（鲁莽打击）、ねらいうち（定点射击）、まもる（防御）、おうえん（应援）、なおす（修复）、ぼうがい（妨碍）。熟练度越高，使用这种行动的成功率、威力也就越高。徽章与特定零件之间存在"相性"，"相性"好能够提升额外能力。

零件

徽章机器人由头部、左手、右手、脚4部分零件组成，在游戏中每种零件都有120种，总共有480种零件，这些零件可以随意组合，不同的零件都有不同的行动方式。战斗中，如果头部零件被打坏，机器人就会行动不能。

战斗菜单

パーツ 选择零件下达行动指令，上、左、右分别代表头部、左手、右手，下则是蓄MF。

メダフォース 使用徽章力量，当然MF槽必须蓄满80。



しょうさい 查看敌我双方机器人状态。

ターゲット 查看优先打击的零件种类（装备射击系武器时有效）。

ローテーション 设定自动战斗时的行动方针。

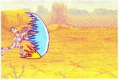
オート 自动战斗，按照预设的行动方针来进行。

战斗要点

1.如果是地图上随机遇敌的战斗都可选择逃跑，方法是在出现敌人画面时按START键，使用道具"ロボロボメダル"。

3.第一个机器人是首领，首领如果被打爆则战斗失败。

3.MF 必须蓄满 80 才能发动徽章力量，但是徽章力量不一定消费完 80 点 MF。蓄一次涨 40 点 MF，受到一次攻击涨 20 点 MF。(与原作系统不同)



4．攻击时打击到哪个零件完全是随机的，不能直接选择。

零件状态解说

头部零件	
そうこう	装甲，相当于HP
せいこう	成功率，行动的成功率
いりょく	威力，行动的威力
かいすう	回数，使用头部零件的次数
手部零件	
そうこう	装甲，相当于HP
せいこう	成功率，行动的成功率
いりょく	威力，行动的威力
じゅうてん	充填，接受指令后机器人走到中央所需的时间
ほうねつ	放热，实施完行动后机器人从中央返回所需的时间
脚部零件	
そうこう	装甲，相当于HP
すいしん	推进，影响移动速度的快慢
きどう	机动，回避力大小
ぼうぎょ	防御，防御力大小
きんせつ	近接，影响接近攻击的成功率和威力
えんかく	远隔，影响远距离攻击的成功率和威力

脚部零件分类

脚部零件分为 7 种，每一种都有不同的适应地形，在适应的地形上行动会发挥全部的速度，否则会受到很大影响。



零件类型	适应地形
二足型(にきゃく)	草原(そうげん) 森林(しんりん)
车轮型(しゃりょう)	街道(まちなか) 室内(しつない)
战车型(せんしゃ)	不受地形影响
潜水型(せんすい)	海岸(かいがん)，水中(すいちゅう)
飞空型(ひこう)	荒野(こうや) 沙漠(さばく)
浮游型(ふゆう)	对所有地形适应
多足型(たきゃく)	岩场(いわば) 溪谷(けいこく)

剧情攻略

注，游戏分为两个版本同时发售，分别是甲壳虫（カブト）版独角仙（クワガタ）版，不同版本的主角机器人不同，流程基本一样，下面攻略是以独角仙版为准，主角机器人是格斗系。

徽章机器人

一直对徽章机器人痴迷的伊奇（イッキ）今天来到徽章机器人研究所，想向博士询问一些徽章机器人的知识。在左边的研究室找到博士后，博士因为太忙，要伊奇去找他孙女娜爱（ナエ）。

在娜爱的研究室门外，伊奇被粗鲁的门卫打翻在地，幸亏娜爱及时出门解围。两人一起进入研究室，娜爱热情地向伊奇介绍了最新的徽章机器人，让伊奇看得羡慕不已。

回到家中（镇子右下方）打开电视，一周一次的徽章机器人节目正好开始，伊奇看得正起劲时老妈突然冲上来关掉电视，给了伊奇 5000 元要他去买咖喱，虽然一万个不愿意，但也只好出门。

来到上方的 24 小时店，伊奇看到一个叫"光"（ヒカル）的女孩向别人兜售徽章机器人，好奇的伊奇上前一看，发现那台机体就是刚才在电视中看到的梦幻机体，而价格只要 4980，伊奇顾不了那么多了，将买咖喱的钱买下了这台机体。当伊奇出门后，光好像在自言自语地说了一句："博士，已经决定是那个少年了。"看来这一切的背后似乎隐藏着什么秘密。

回到家中情形可想而知了，大怒的老妈要伊奇到二楼反省，不过伊奇立刻摆弄起刚买来的机器人，可是无论怎么弄机器人都动不了。与此同时，伊奇的老爸下班时遇到一个自称为雷托德（レトルト）先生的神秘人，他交给伊奇老爸一枚徽章后就离开了。老爸回家后将徽章又送给了伊奇，看着有了徽章而行动自如、而且是属于自己的徽章机器人，伊奇欣喜若狂，他迫不及待地出门要找朋友们比试一下。

学校风云

出门遇到同学阿莉卡（アリカ），迎来了第一场战斗。胜利后得知学校正在举行徽章机器人比赛，急忙赶往学校，操场上菊姬三人组正在不可一世地叫嚣着，在阿莉卡的鼓励下，伊奇登台挑战。伊奇虽然战斗经验不够丰富，但因为机体实力强劲，还是轻松将他们 3 人击败，但是这 3 个家伙最后竟然联手出击，想倚多取胜，不想伊奇的机器突然发出一道强烈的刀光，瞬间将 3 台机

体击毁，3人吓得落荒而逃。

在学校二楼教室找到阿莉卡，她在写刚才事件的新闻报道（阿莉卡是学校的新闻记者），看到自己的英姿出现在报纸上伊奇觉得有点不好意思起来。

从学校出来伊奇遇到一个漂亮的女孩，是从邻镇的花园学校而来的，名叫卡琳（カリン）。她向伊奇打听同伴康治（コウジ）的下落，随后便离开了。刚想进入镇子左上方的仓库，突然阿莉卡急匆匆地跑来说学校有人闹事。急忙赶到学校，原来闹事者就是卡琳要找的那个康治。事情的起因是刚才有人掀卡琳的裙子，然后跑进了学校里面，康治就跑到学校里来搜人。伊奇上前试图解释，但愤怒的康治什么都不听。康治一直搜到二楼都没有找到那个家伙，还与伊奇大战一场。最后卡琳赶来劝说，康治才愤愤离去。

为了不蒙上这个不白之冤，伊奇与阿莉卡决定调查此事。而阿莉卡想出的好主意就是让伊奇换上裙子来诱使罪犯出现（可怜的伊奇）。不过这一招果然管用，两人在仓库中捉住了那个家伙。正在这时突然进来了一队人，带走了那个罪犯，原来他们是维护正义的“SELECT队”（セレクトたい），而那个罪犯是属于恶势力“机器团”（ロボロボたん）的人。

惊魂山幽灵

最近学校到处流传镇子北边的惊魂山（おどろやま）有幽灵出没的事情，伊奇在二楼找到阿莉卡，决定一起去调查一下，不过去之前还得先作一些准备。回家在床头柜里拿到小手电（ペンライト），并得到一个机器人骨架和便当（べんどう），然后去娜爱那里得到一枚徽章（每当剧情发展一定程度都可以到娜爱这里来获得徽章或者是零件，勤来吧）。



来到北边的惊魂山，阿莉卡已经等候多时，两人一起右行，见到了康治和卡琳（途中调查告示牌可以乘坐水上出租车）。之后可前往左边，在SELECT队的支部拜访一下那位傻队长，再想继续进入前面的山洞时却被挡住，只好返回。但是在返回途中遇到机器团的家伙，在追赶过程中伊奇不小心掉入河中，然后被冲下瀑布……

醒来时发现被一个老奶奶所救，她自称为康奶奶，独自一人生活在山里，她有一个叫夏子（ナツコ）的孙女在城里做事。伊奇急着回家，不过走了一半却找不到路了，只好回来问康奶奶，康奶奶说她非常想念孙女，刚刚寄了一封信给她，不过伊奇出门后从负责送信的机器人口中得知那封信给他弄丢了，于是伊奇决定找回来。

上行不久又发现机器团的身影，他们在胁迫水上出租车成为他们的手下，不过雷托德先生的突然出现把他们吓得逃走不及。伊奇在旁边也发现了康奶奶的信，交给送信的机器人，事情完结了。回去向康奶奶告辞，可以得到一个机器人骨架（大箱子里的是女性机体，小箱子里的是男性机体）。

乘坐鸟形机器人回到原来的地方，在SELECT支部得知阿莉卡去了下方的山洞。花100元乘坐水上出租车进入山洞，一路打败菊姬三人组的阻拦，并利用バトルライフル（左手）、サイコミサイル（头）ベリーウェイター（左手）3个零件打开挡路的岩石，最后发现一个漆黑的山洞和一个神出鬼没的幽灵机器人，一番打斗后引出了机器团的人，事情真相大白，这个名叫柳（ヤナギ）的幽灵机器人原来是一直呆在康奶奶那里的，不过后来被机器团所利用，干起来专门偷零件的勾当。最后雷托德先生出面将他回收，惊魂山的幽灵事件也告一段落了。

（山洞中有4个坏掉的零件，可以带回去交给博士修理。）

徽章机器人岛

徽章机器人岛即将举办6周年的庆典活动，伊奇当然也想去，可是爸爸妈妈都太忙，没时间陪他去，伊奇到阿莉卡家得知她的妈妈会陪她去，羡慕不已，回家后不甘心的伊奇再次请求爸爸妈妈，仍然不行。

伊奇独自来到左边的码头，船已经在等候了，这时阿莉卡和她妈妈来到，看到伊奇失落的样子，阿莉卡妈妈将自己的票给了他，这样伊奇与阿莉卡一起坐上了去徽章机器人岛的船。

岛上到处张灯结彩，一派欢快的景象。首先来到左边的会场参加徽章机器人大赛，战胜5名对手后伊奇进入第二轮。在台下找到阿莉卡，这时台上出现一个装束古怪的老头，主持人向大家介绍他是海贝雷克（ヘベレケ）博士，一直在致力于徽章机器人的研究工作，台下立刻响起一片掌声，不过他的打扮、言行实在古怪得紧。

出门时伊奇看见一个机器团的家伙在抢小女

孩的徽章，一路追赶到左下方的游乐场，遇到了同样追查抢徽章的罪犯的康治，两人一起在草丛中找到那两个机器团家伙，在雷托德先生的帮助下拿回了徽章，并还给了小女孩。不过这一番折腾使伊奇错过了与阿莉卡的约会，阿莉卡大为愤怒。

游戏在此出现一个分支，可以去游戏中心找阿莉卡玩挡铁球的迷你游戏，也可以去右上方找卡琳进鬼屋玩。无论找谁，玩完后都要与另一个女孩会合。以下流程以找卡琳为准。

挡铁球：在原来的GB版中本来是互相扔铁球的迷你游戏在这里则变成了挡铁球了，玩家要利用L、R键来控制左右，成功挡住50个铁球就算成功，共有3次机会，奖品是逃跑道具“ロボロボメダル”。这次复刻版取消了在商店中输入密码、消费特殊点数来获得隐藏零件的设定，所以玩迷你游戏也不再获得特殊点数作为奖品。

在鬼屋外找到卡琳，答应与她一起进入（如果不答应会看到她父母带走她，那就只有去找阿莉卡了）。第一个房间要找到3个隐藏的机器人，第二个房间打败一个镜子中的家伙，第三个房间一片漆黑，走出来时伊奇发现竟然有两个卡琳，之后又是一个黑屋子，走出来时伊奇竟然变了机器人的模样，卡琳吓得尖叫一声跑走了，伊奇追赶时又掉下了地板……

两人开心地从鬼屋出来，这时卡琳的父亲将她带走了。这时到游戏中心找到阿莉卡，伊奇又被一顿大骂。

继续去会场参加第二轮比赛，这次的对手全都是外国来的高手，不过他们还是被伊奇一一打败，这样伊奇获得了B组的冠军，最后将和A组冠军康治争夺本次大会的冠军。经过一番苦战，康治败下阵来，伊奇也获得了一枚徽章和一组零件作为奖品。

在台下，伊奇与那个古怪的海贝雷克博士发生了战斗，落败的博士对伊奇的实力极为赞赏，甚至提出要伊奇做他的助手，不过立刻打着哈哈说是开玩笑，然后就离开了，伊奇对他的身分越发感到怀疑。

和阿莉卡一起来到下方的游乐场玩过山车，出门时遇到专门偷拍女孩的机器团，在草丛中搜出了他们。

上方的魔女城终于开放了，阿莉卡去排队，而伊奇去买饮料。饮料店就在中央广场，门口有许多桌椅的地方，注意要买阿莉卡喜欢的桔子汁（第一项选“是”），这样她会很高兴。

进入城中，在导游小姐米尔奇（ミルキー）的带领下，大家一路打败敌人不断前进（途中会玩多次赛跑的迷你游戏，连打A键就行），最后伊奇打败了魔王成了勇者。

从魔女城出来得知有小孩在魔女城中失踪，于是再次进入。在一楼的右上方伊奇发现一个通往地下的楼梯，正想过去看看时米尔奇小姐突然出来阻止，接着一不留神被她一脚踹了下来。伊奇惊奇地发现下面竟然是个地牢，有许多小孩都被关押在这里。

大家一起骗倒守卫拿到钥匙，刚想上楼却发现机器团的家伙们下来了，免不了又是几场战斗，终于扫清敌人，小孩们顺利脱出。上楼后伊奇在左边找到迷路的卡琳，然后一起离开魔女城，这时看到SELECT队的人马已经赶到，将城中的机器团的家伙们一个个带走了。

岛上的庆典活动也结束了，大家也一起乘船回家。

花园学校

在博士那里得知通往临镇（メダロポリス）的道路已经通了，伊奇决定去那里拜访一下康治和卡琳。（此时去娜爱那里可以得到一组零件）メダロポリス是一个现代化的繁华都市，分为4个区。伊奇来到3区的卡琳家，按响门铃后正好看见康治从卡琳家出来，而后面跟着卡林的爸爸，一幅怒气冲冲的样子。康治要伊奇现在不要去找卡琳，最好到他家去。来到康治家（同样要按门铃），康治解释了卡琳的情况，原来卡琳从小体弱多病，她的父母很少让她进行户外活动，而上次去徽章机器人岛，卡琳跟康治还有伊奇猛玩一通，还差点走失，让她父母极为生气，刚才康治去她家就被她父母责备了一顿，所以康治要伊奇现在最好不要再去，免得找骂。

既然如此，伊奇决定去花园学校逛逛。在学校里伊奇遇到一个叫八郎（ハチロウ）的无理小子，一言不合就打了起来。出学校后，来到4区的徽章机器人会社（メダロットしゃ），在右边的



实验室一个名叫奇拉拉（キララ）的女研究员给了伊奇一张身份卡（なふだ），伊奇得以进入会社内部进行参观，并从一个研究院那里得到迷你方向盘（ミニハンドル）及一组专用零件（ボディショト、タイクーミ



サイル、チョーキョリホー、プラズマダッシュ），组合出来后再使用迷你方向盘就能坐上摩托车移动，速度快而且不遇敌。

离开4区时看到一个机器团的小孩在餐厅吃饭不给钱，被老板追出，在餐厅右边的小巷中找到那个小孩，他丢下机器团的服装后就哭着跑开了，伊奇好奇地换上衣服，不想这时SELECT队的人来抓人，伊奇有口难辩，突然屋顶上出现一个神秘的女子，自称是雷托德小姐（レトルトレディ），帮伊奇解了围。

来到1区的俱乐部（メダロッターズ），在二楼进行网上对战，正在这时俱乐部发生混乱，原来又有机器团的人出现，等伊奇来到楼下时骚乱已经平息，并从海贝雷克博士那里得到一枚徽章。

去花园学校的路上遇到菊姬三人组，他们这次带了一个流氓番长来报仇，不过也不中用。到学院门口见到阿莉卡，她说这个学校的老师行为古怪，想进去调查一下。突然学校中传来一个女孩惊叫"变态"的声音，接着一个男孩冲出校门。

跟随那个男孩来到他家（按门铃），因为有管家挡路，伊奇不能上楼去见到那个男孩，只有在房内到处转转，只见室内装璜极为豪华，还有许多珍贵的徽章机器人摆在室内作装饰，令伊奇惊奇不已。在桌上伊奇看到了一本相册，发现那个男孩就是那个无理小子八郎。

来到花园学校，在学校里打听到一些八郎的传闻，因为八郎总是喜欢恶作剧，所以没人愿意跟他做朋友，而且大家都称他为"变态"。这家伙也够可怜的。

在学校里四处打听一下，得知最近校长行为古怪，开始没收学生的机器人，老师们也坐在一起开会，对校长的做法提出质疑。在二楼一间教室的门口有个女孩说没有老师上课，伊奇到下方的校长室找到那名老师，返回教室会发生一场战斗。

因为校长室大门紧锁，伊奇只有从学校出来。来到1区的SELECT总部，突然发生紧急情况，SELECT队全体出动，原来是在花园学校发现了机器团，学校大门立刻被SELECT队封锁。在赶来的康治的帮助下，伊奇得以进入学校。在二楼的会议室从康治处得到钥匙（出现选项时选"はい"是去救卡琳，选"いいえ"是救阿莉卡），去教室打败机器团的家伙救出女孩，并得到校长室的钥匙。

进入校长室，意外地发现八郎竟然在这里，落败后他离去。校长室看起来空无一人，不过仔细调查后在书柜里找到一个人，在他的一番解释下得知他就是这个学校的校长，被机器团的家伙关押起来，然后机器团的人弄出一个假校长在学校制造混乱，原来如此。在校长的提示下，伊奇在右边的墙壁中发现一个密道，在里面见到了假冒的假校长——机器团的头头萨科卡斯（サケカース）。连续几场战斗，伊奇还是没能阻止他们逃走。不过总算将他们赶出了花园学校，学校的秩序又恢复正常了。

再次来到八郎家，一番变故使八郎认识到自己的错误，决定以后再也不搞恶作剧了。然后去卡琳家，卡琳的父亲对伊奇救出他女儿也表示了感谢。

失踪的小孩

在研究所里博士正和雷托德先生交谈着什么，看到伊奇进来后两人立刻打住，雷托德先生也起身告辞。在伊奇的追问下，博士一直顾左右而言他地不肯透露，伊奇也只有作罢，顺便去娜爱那里得到一组零件。

去阿莉卡家，她妈妈说阿莉卡刚刚去了邻镇。来到康治家听到一个不好的消息，得知最近机器团的家伙最近神出鬼没，而且还有不少小孩神秘失踪，康治拜托伊奇去调查一番。

在SELECT队本部打听到，不少小孩都是在车站失踪的，伊奇急忙赶到那里，却看到海贝雷克博士，博士似乎对小孩失踪的事情了解不少，他转身推开身后的雕像，赫然出现一个隐藏的楼梯。

据博士所说这下面是机器团的秘密基地，于是伊奇换上了机器团的衣服一路前进。可是不久遇到一个需要暗号才能进入的门，伊奇打跑外面一个家伙，不久来了一个机器团的人以为伊奇是守门的，对他说出了暗号，真是得来不费工夫。

进门后发现这里是机器团的地下实验室，在左边的仓库中能找到不少钱，不过出门就被搜去了一大半。在外面的书柜中还能找到藏身的雷托德先生。在右边的房间看到机器团的干部西拉卡奥（シラカオ）正指挥无知的小孩们出去干坏事。

跟着他们出来后伊奇来到SELECT队总部，发现SELECT队全体出动封锁全城，看来那些小

孩们要遭殃了。果然在2区大楼前，小孩们都走投无路了，而西拉卡奥却独自乘坐机器鸟飞走了。伊奇决定帮助那些可怜的家伙们。在雷托德先生的协助下，伊奇一路打开SELECT队的封锁，将这些小孩带入了花园学校，并从一个小女孩手中得到了下水道钥匙（マンホールのかぎ）。

再次进入车站的地下基地，用钥匙打开井盖进入里面的下水道，来到机器团的会场，他们马上要召开挑选新干部的大会。与一个家伙一言不合就开战了，随后伊奇正待离开时萨科卡斯一行人来到，伊奇无法只得找个空位坐下，结果来晚的家伙因为位置与伊奇争执起来，不耐烦的萨科卡斯命令两人上台决斗，结果伊奇一路战胜所有竞选的对手，成为机器团的新干部。萨科卡斯要伊奇脱去衣服，想看看新干部的模样——露馅，战斗。正在这时，SELECT队的人马突然杀到，机器团的一伙人顾不得伊奇仓惶而逃。

推开身后的雕像，伊奇发现一个地下牢房，里面关押着许多小孩子，看守他们的全都是清一色的蚂蚁型机器人，原来这些蚂蚁型机器人都是听命于这里的女王的，但是当伊奇打破那个奇怪的女王雕像后却发现是机器团的家伙假扮的，知道受骗后，蚂蚁机器人决定放掉那些小孩。（建议在此多战斗，获得敌人的零件，因为敌人身上携带有威力强大的大炮，威力大到可以一击打坏全身的零件。）

继续进入里面的的房间，这里似乎是一个中央的动力装置，这时海贝雷克博士出现，他告诉伊奇这里是一个古代遗迹，而遗迹中供奉有一个神奇的浮游石，拥有无穷的能量，而他就是为了浮游石而来的。此时机器团的人也来了，不过他们却不跟伊奇开战，一路尾随。沿途用零件ブラストスタップ（头部）、アルマデニー（头部）打开石头，来到遗迹的深处，发现魔法阵。一番打斗后众人全都被传送。

古代王国

1000年前的科代因（コーダイン）王国，长老正在举行仪式召唤勇者，这时伊奇身着勇者服正好从魔法阵中走出来，立刻被惊为天人，大长老请求他去消灭海里的魔物，伊奇义不容辞地答应了，立刻他便受到丰盛的款待——大吃一顿。

吃饱喝足便去海边，不过突然看见一个机器团的家伙闯进了民家，将他收拾后把他关进地牢。在右边的花园找到年纪幼小的女王，她说她的宠物机器人卡菲（カフェ）不见了，与她战斗后得到ゴースト徽章。接着又来了机器团的家伙来抢花，正好捉住他。

回到神殿，看到供奉在石台上浮游石泛着神奇的光芒，原来海贝雷克博士一直要找的浮游石在这里啊，旁边的女孩介绍说，这是宇宙中的石头，拥有不可思议的力量。

进入上面的房间与长老谈话（坐到对面），原来，海上的怪物原来就是女王的机器人卡菲，只是因为它太淘气了，所以长老就背着女王将它扔到海边，谁知道它变成了海上的怪物，但女王还不知道此事，所以长老请求伊奇打败那个怪物，将女王的机器人带回来。

来到女王的房间时发现她偷偷地跑掉了，在外面的石台下找到她，她吵着说要去海边找卡菲。伊奇来到海边时她已经跑远了。踩着海上的浮箱一路追赶，箱子下面竟然不时冒出机器团的家伙，伊奇将他们一一抓住，并当应带他们回到原来的时代，于是这些家伙乖乖地去村里的地牢等候了。找到女王后，伊奇答应帮她找回卡菲，女王也欢天喜地地回去了。

在浮箱的尽头，伊奇看到海上的魔王——一只巨大的鱼，它一口将机器团的女干部吞下，真是可怕的一幕，不过伊奇还是决定进去一探究竟。

钻进了大鱼的肚中，伊奇睁开眼一看，里面竟然是一座小岛，在这里不光看到了刚才被吞进来的干部，还看到了一个鸟形机器人，原来它就是女王要找的卡菲，而大鱼也只是一个幻影而已。战胜卡菲，伊奇告诉它女王很想念它，它立刻飞回去了。



来到右边的花园，看到女王与卡菲相见的一幕，看他们高兴的样子，伊奇开心地笑了。

在神殿中，伊奇与大家告别，临走前女王将卡菲送给了伊奇，还交给伊奇一件特殊道具——银火箭（ぎんのロケット），以后使用它就能随时回到这个时代。在长老的咒语声中，站在魔法阵中的伊奇慢慢消失，一阵闪光之后，伊奇又回到了现代，赶快回家吧。

巨型飞碟

回家换掉衣服（调查床），妈妈告知说有女孩的约会，伊奇来到阿莉卡家，她妈妈说阿莉卡去了车站，还反问不是伊奇约她在那里等候吗？伊

奇一头雾水，难道有人冒充自己？来到卡琳家，得知她同样被人约出去了，伊奇感到一丝不妙。

赶到车站时遇到了康治，他也得知了卡琳的失踪，正在两人说话之际，天空中出现了一个巨型飞碟，接着传来海贝雷克博士疯狂的笑声，这个处处透着古怪的博士终于露出了他的本来面目，又是一个妄图征服世界的疯子出现了，他声称两个女孩现在就在他手上。伊奇和康治眼睁睁地看着飞碟在头上盘旋却找不到方法上去，只能干着急，伊奇突然想到了研究所的博士，也许他有办法。

兴匆匆地来到研究所，博士告知要上飞碟可以利用风之翼（かぜのつばさ）的力量，这件道具就在他孙女那里。向娜爱说明情况后她立刻将风之翼交给伊奇，还给了一组专用零件以及一枚徽章。赶快组合出机器人，注意是女性的，4个零件分别是コックピット（头），スタビライザー（右手），ウィング（左手），ジェットエンジン（脚），这样走出门就会自动飞到飞碟上。

在飞碟中伊奇看到许多鸟形机器人，从其中一个那里得到柠檬（レモン）。不久来到一个生产油的工厂，油桶上面都写有“海贝雷克特制油”的字样（其中一个油桶内可以找到一个机器人骨架）。从工厂出来（右行）来到一个广场，遇到鸟形机器人的头领沃卡（ウォッカ），他非常友好地与伊奇打招呼。继续右行来到鸟形机器人的休息室，从一个书柜中得到电池，从而组合出柠檬电池。从这些机器人的谈话中得知，他们都在饮用“海贝雷克特制油”，不过有时候会感到头脑混乱。回来找沃卡打听，突然飞碟内响起警报，沃卡叮嘱伊奇留在原地不要乱跑，并且不要跟其他机器人谈话，然后就急忙离开。这时伊奇发现所有的机器人都进入发狂状态，只要跟他们对话就战斗，只有休息室那个扫地的家伙是正常的，从他的口中得知引起这种现象的原因好像就是因为饮用了那种特制油的缘故，他拜托伊奇一定要救好他的同伴们。

守在上边门口的家伙一直睡不醒，伊奇只有先干掉休息室的其他机器人，这样终于惊醒了他，于是开战。

进门后，上方的门可以用柠檬电池打开，通往出口处，不过现在要上楼梯，这样会来到飞船的控制室。看到阿莉卡和卡琳都还平安无事，伊奇暂时松了一口气。紧接着与海贝雷克博士展开了战斗，然后是暴走的沃卡，眼看不敌伊奇，博士立刻脚底抹油逃跑了。这时沃卡恢复了神志，他说博士一定去了动力室。

动力室在广场的下方，伊奇在动力室门外遇到了康治，两人一起进入，在里面惊奇地发现了飞碟的动力源竟然是科代因王国的浮游石，博士得意地说他费了好大功夫才从那里盗出来，简直无耻，伊奇再次与他发生战斗，然而意想不到的事情发生了，浮游石因为战斗的影响而发生暴走，飞碟开始不受控制，并急速下坠，博士见势不妙再次逃走。

伊奇与康治商量后决定分头行动，一个人去追博士，一个人去动力室稳住飞碟。建议选择追博士（选择“はい”），这样可多拿一枚徽章。回到飞碟的入口处，进入正中央的门，看到博士开着小飞机准备逃离，伊奇冲上去将飞机打爆，博士气得暴跳如雷，这时那些被派出去的鸟形机器人返回飞碟，并已清醒过来，伊奇告诉他们博士利用油来控制他们的真相，他们立刻将博士团团围住，气急败坏的博士慌乱中掉下一枚徽章，伊奇连忙说声“谢谢”。

回到控制室大家一起合力稳住飞碟，然而要想让飞碟安全降落却还得借助鸟形机器人的力量才行。伊奇来到广场向机器人说明情况，他们立刻出动，在外面托住飞碟，帮助飞碟成功降落。

恶有恶报，海贝雷克博士被SELECT队带走，并关进了监狱，事情终于完结了，伊奇回到家好好地睡了一个觉。

最后的敌人

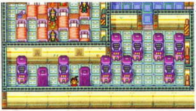
第二天醒来，伊奇在电视里看到一条惊人的新闻：海贝雷克博士以及机器团一伙人越狱了。下楼时收到了徽章机器人岛送来的招待券，而听阿莉卡的妈妈说阿莉卡又失踪了。伊奇正准备去码头坐船，突然有人来告知博士有请。

来到研究所，看到博士正在向雷托德先生和雷托德小姐交待事情，要他们协助伊奇去打败最后的敌人。接着博士告诉伊奇，机器团的总部就在徽章机器人岛，不过现在已经没有船去那里了，他建议伊奇去找徽章机器人会社的那名研究员想办法。果然，那名曾经给了伊奇迷你方向盘的研究员这次又有新东西给他，这便是能够下水的潜望镜（せんぼうきょう），只要装备スコープヘッド、スコープハンド、スコープアーム、スコープレッグ这4个零件，然后对着水使用潜望镜便能在水中移动，利用这个伊奇顺利来到了徽章机器人岛。

进入魔女城，先救出地牢中的小孩，然后打败魔王，下楼来到了机器团的地下总部。一路前

进，伊奇遇到了菊姬三人组，不过这次他们完全没有敌意，而且还决定帮助伊奇。不久来到一间有电脑的房间，伊奇要到隔壁的房间找密码，具体行动顺序如下：

房间里有许多提问题的机器，分别调查右起第1、5、6、4、2、3个机器，然后调查右起第7个，出现问题时第一次选“いいえ”，第二次选“はい”。接着调查左起第3个机器，出现问题时连选两次“いいえ”，再选一次“はい”。最后再调查左起第1个机器，选“いいえ”就能得到密码了。这样便可进入上方的门，打败敌人后，调查书架，从通风口进入到下一个房间。终于追到西拉卡奥，得到钥匙码2，在外面的桌上得到钥匙码1，将这两个密码输入到上方的密码门中，却发现还需要两个密码门才能打开。这时左边的门被三人组打开，进入其中打败女干部得到钥匙码3，回来输入后门里面出来两名机器人守卫，干掉他们得到钥匙码4，终于将门打开了。



在一个有很多箭头的地方，需要掌握好操纵规律。方向键上：按箭头指向前进；方向键下：按箭头反向走；方向键左：向箭头左边转；方向键右，向箭头右边转。然后要装备头部零件スリッパー和サラカラビーム炸开两道门，如果没有这两个零件可以在原地多转转，这里的敌人装备有这两个零件。

在康治的帮助下，伊奇摆脱了萨科卡斯的纠缠，得以继续前进，在一个水池边伊奇帮助阿莉卡夺回了徽章（利用潜望镜下到水池中），并且得到一个开关（スイッチ），将开关安上传送带，右行来到了机器团的实验室，伊奇惊奇地发现曾给了他迷你方向盘和潜望镜的那名研究员竟然在这里工作，原来他是一名间谍。他说他的兴趣是搞研究，不在乎为谁工作，典型的科学狂人啊。

汇合了雷托德先生和雷托德小姐，伊奇终于找到了海贝雷克博士，而海贝雷克博士也启动了7年前暴走实验中的恐怖产物——兽王机器人ゴッドエンペラー。此时雷托德先生亲自上阵，结果惨败，而且还被兽王机器人打翻在地，露出了本来面目，赫然就是当初卖徽章机器人给伊奇的光，而雷托德小姐也表明了自己的身分，她就是给伊奇身分卡的奇拉拉。这时兽王机器人已经进入暴走状态，连海贝雷克博士也被它打倒在地。雷托德小姐大声叫伊奇赶快离开，但是伊奇已经决定，一定要制止这台恐怖的机体。

此战难度较高，敌人一开始能量槽就处于全满状态，上来就放超杀，所以最好给女机器人装备アピールサウンド的头部零件，让敌人不能使用超杀，然后再给所有机器人装备回避力高的潜水型脚步零件，这样胜算就很高了。

经过一番苦战，伊奇终于将这台机体打爆（敌人会复活一次，所以会进行连续两场战斗）。海贝雷克博士看败局已定，竟然打开了研究所的自爆装置，想与大家同归于尽，伊奇等人匆忙脱出。

然而事情的最后并没有如博士所愿，自爆装置早就被机器团的人拆除了（这群被海贝雷克博士所利用的人最终也明白过来，总算做了一件好事），大家看到海贝雷克博士被烧得焦头烂额地从里面跑出来，哈哈大笑，然后看着他就被SE－LECT队的人带走，一切都结束了。

(THE END)

零件拉力赛

看完结局画面，再次进入游戏，从电视中看到，为了庆祝坏蛋海贝雷克博士入狱，徽章机器人俱乐部开始举办“零件拉力赛”的活动，你需要找出隐藏在各地的12件零件。在俱乐部三楼报名参加后，在二楼和三楼的墙壁上能够找到一些藏匿地点提示，不过都是含糊不清的，下面就将这12件零件的取得方法公开。

1.就在俱乐部三楼的领奖台上就能找到チェラブアーム。

2.在伊奇的学校，分别在二楼钢琴室、一楼老师办公室、一楼男厕所与人对战，最后得到零件デスミサイル。

3.回家看电视，得知有珍稀零件在メダロポリス的百货商店发卖，赶到2区的百货商场打败众多来买零件的人，然后花3600元买到デスクローラー。（这个零件竟然可以买多个）

4.古代科代因王国，与长老对话，然后到海边，来到大鱼肚子里面小岛发现八郎，战胜他得到零件ヘルシング。

5.车站地下基地，打开井盖到机器团的地下集会所，打败菊姬三人组后，得知零件被康治拿走，原路返回，在楼梯处战胜康治，得到ヘルマイト。

6.到魔女城进入机器团的地下总部，发现一

个鬼鬼祟祟的博士，一路跟踪他，看到他将一个零件扔到水池中，打败他后得到チェラブハンド。

7.飞碟的炼油工厂，用头部零件ストンクラスター交换得到ヘルカオス。

8.惊魂山，进入左边隐藏的忍者公园，参加比赛，战胜老头，却得知零件已被一个少年拿走，出门后看到康治，战斗后得到零件チェラブボディ。(分支情节：看到一个机器团的家伙进入了左上的仓库，进入其中一片漆黑，村子左下方的特产店找店主开灯，再次进人，箱子中找到机器团的人，战斗，得到店主送的1000元。)

9.在康奶奶那里，得知她想见到孙女，去4区的徽章机器人会社找到她的孙女夏子（ナツコ）并得到信（てがみ），然后交给康奶奶，在门外与机器鸟赛跑，胜利后得到零件チェラブレッグ。

10.回家，小狗会带伊奇来到研究所右边的展示区，然后找到零件デスブレイク。

11.花园学校，进门与一男孩打赌看谁先找到卡琳，然后要楼上楼下不停地找人打听（战斗），分别是二楼走廊里的女孩，一楼音乐的女孩，二楼教室的男孩，一楼的八郎，二楼左边教室的女孩，然后在二楼右边的教室找到康治，出门后即可见到卡琳。接着与康治战斗，胜利后从卡琳手中得到零件ヘルメット。

12.到徽章机器人岛的会场上参加赛跑大会，连续两轮胜出后便可得到零件デスレーザー。

得到全部零件后，回到俱乐部三楼会进行表彰仪式（上楼时12件零件不能装备在机器人身上），仪式上会有一个神经错乱的博士出来捣蛋，胡言乱语说他是神，伊奇得上去与他战斗一次。他的3台机体就是刚才找的12个零件组合出来的，极为恐怖，而且能量槽一开始也处于全满状态……伊奇战胜他后，娜爱会将他带走，仪式得以正常进行，在主持人的宣布下，伊奇获得了零件拉力赛的冠军，不仅得到了那12件珍贵零件，还得到一枚“！”徽章。主持人鼓励伊奇继续努力，争取将所有零件收集齐。

游戏至此主线剧情基本不再有发展，剩下的就是不断与人对战来收集零件，有些地方会出现新的对战对手，在自己家里还可以与爸爸妈妈甚至小狗来对战，大家向着全零件收集而努力吧。

其 他

从未来而来的对手

当取得零件拉力赛的冠军后，来到魔女城的地牢(用潜望镜通过水池)，会遇到导游小姐米尔奇，而她会从未来召唤出一个神秘的对手与伊奇战斗，这个男孩使用的机器人与伊奇的一模一样，获胜后，当伊奇问起他的名字时，他说了一半就顿住了，不过我们还是可以从他说了一半的名字中看出端倪，他其实就是GB版《徽章机器人5》的主角（也是GBA版《徽章机器人G》的主角）小石丸（コイシマル）。

服装

在游戏中伊奇能都得到许多服装，比如主线剧情中得到的裙子、和服、勇者服等等，在支线剧情中也能得到一些服装，比如在徽章机器人岛上游戏中心能够得到小狗服，在メダロポリス1区的快餐店打败服务小姐能够得到小姐服等等，换上这些衣服你可以看到伊奇许多奇怪的造型。

收集品

爆机后能从某些角色那里得到一些特殊的收集品，比如4区的“リゾット大厦”二楼，可以从奇拉拉那里得到蓝色胶囊(あおいカプセル)；4区左下角的隐藏房间可以从一个机器人那里得到红色GAMEBOY（ゲームボーイあか）；科代因王国海边从一机器人那里得到黑色鱼饵（きんくろルアー）。目前LIKY还不知道这些道具到底隐藏着什么秘密，如果哪位玩家知道的话不如来信告知吧。

●结 语●

作为一款复刻版作品，游戏的剧情流程完全遵照原作，战斗系统经过一定调整，而战斗画面则大幅强化，机器人的每种攻击都有非常细腻的表现画面。另外，游戏加入了体贴的帮助功能，许多用语都会得到解说，显得比以往更人性化。这次让我不满的地方是人设，人设采用那种蜡笔涂鸦似的风格，与原作那种细腻的画风大相径庭，其实该系列从3代开始就采用这种人设风格，就个人而言实在不太喜欢这种画风，人物形象显得非常粗糙，看头像甚至连男女都分不清，以前那些表情可爱的女孩们这次一个个都变得粗犷无比，实在让人看着别扭。不过总的来说，这是一款非常好玩和耐玩的RPG，推荐大家试试。



文：阳光

逆转裁判2法庭记录·上篇

GBA	CAPCOM	AVG	1人
	2002年10月18日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	—		4800日元



简介

这款游戏与侦探游戏有些相似，都需要找出凶手的作案手法与杀人动机，最后将真凶的名字公布于众。游戏的特别之处在于，凶手有时会为了嫁祸被告而做为检方的证人出庭作证。这个时候玩家以主人公（律师）的立场，找出证据拆穿证人的谎言，而说服法官证明自己的委托人无罪远比推理更难。游戏中的法庭答辩异常严谨和精彩，从法庭上辩方和检方各执一词的争执，到出示每一个呈堂证物的法医凭据，处处体现出现场的真实性和取证时逻辑的严谨性。

按键说明

R　调出法庭呈堂证物和人物资料，按R键切换物品资料或者人物介绍，按L键近距离查看物品，按A键提交给对方，按B键取消
L　在法庭上对证人证词进行询问
A　提出异议
B　全部案件完结后，按此键不放可以快速通过法庭以外的对话

第1话　失われた逆转

主要人物

町尾守	须须木マコ	诸平野贵雅	系锯圭介	亚内武文

“呼哧……呼哧……该死！我怎么这么倒霉……”
“到此为止了！你已经逃不掉了……成步堂龙一！”（从远方地平线上升起巨大的法官。）
“你说！……我究竟干了什么？”
“不能再让你活下去……”
“但是我只不过是一个律师啊。”



“问答无用！”
（法官高举起巨型木槌。）
“我不承认你是律师……”
咣！
（成步堂从恶梦中惊醒，呆呆地坐在法庭休息室的沙发上。）



成步堂：吓死我了，怎么会做这么可怕的恶梦？难道是这个手机铃声闹的？开庭前还是不要打瞌睡……
（电话挂断。一个黑影手持灭火器渐渐靠近。）
不明男子：总算找到你了。
咣！



不明男子：这可怨不得我啊，成步堂先生。
（数分钟后，醒来的成步堂捂着头走近休息室法庭入口。）
成步堂：……我的头好疼……
一名女警（向成步堂打招呼）：早上好！怎么这么没精神！打起精神来！
成步堂（困惑不已）：请问……
女警：什么？
成步堂：……你是女警吧？我犯了什么事？
女警：你说什么啊！不是说好了嘛！一定能为我洗脱罪名的！
成步堂（思索半晌，终于开口）：……不好意思……请问你是谁？
女警：成步堂！太过分了！开这种玩笑！这就是辩护律师吗？简直无法相信！
成步堂：其实我……（想不起来）我……是谁？



管理人：请被告和辩护律师马上入庭！

女警：那一切就拜托你了。
成步堂(自言自语)：这就是所谓的"失忆"吧……我好像是个辩护律师……并且跟她说了为她洗脱罪名之类的这种不负责任的话……
(谁来告诉我！这到底是谁开的玩笑啊！)
9月8日 上午10点 地方裁判所 第2法庭
(法官立于庭上，随着法官木槌重重敲击声响起，审理开始。)
法官：犯罪嫌疑人须须木マヨ一案开庭！
(法庭右侧检察官席位上立着一个瘦弱的中年人——检察官亚内武文。)
亚内：检方准备完毕！
成步堂：……
(全场一片寂静，包括成步堂。)
法官：怎么了？辩护人？
成步堂（反应过来）：哎？啊！难道在说我吗？
法官：难道还有别的辩护人吗？辩方准备好了吗？
(选择第一项"是的")
亚内：好久不见了，成步堂先生！你究竟成长到何种程度，让我见识一下吧！
成步堂：……（这人又是谁啊？）
亚内：请证人圭介警官入庭！
(一名魁梧强壮、精神不振的中年男子立于法庭的证人席前，看起来不太可靠的样子。)
亚内：证人，请说出姓名和职业。
圭介：地方警署负责杀人案件的警官系锯圭介。
圭介：案发地点是在警署附近的公园，被害人是派出所的警官町尾守。死者在公园约会时被人从高处推落堕地死亡，被告人与死者在同一警局，也是其恋人。
法官：辩护人！在被害人尸体下发现的证据是什么？（选择第二项"眼镜"）
法官：请证人作证！

~决定性的证据~（证人：系锯圭介）
1.警方发现有比尸体下的眼镜更有力的证据。
2.被害人在约会中，从公园长椅附近被推落……
3.其时，将犯人的名字写在地面上。
4.死者清楚地写下了被告人的姓氏"铃木"。
相关：人物"须ヶ木マヨ"
5.根据此证据和眼镜，警方将该疑犯逮捕。

法官：请辩护人提问！

4.圭介：死者清楚地写下了被告人的姓氏"铃木"
成步堂（重击台面）：我反对！证人！请重复被告人的姓名！
亚内：抗议！这毫无任何意义！
成步堂：完全不是！有非常重要的意味！
亚内：被告名字……不是叫"スズキ マヨ"吗？
成步堂：请用汉字。
亚内：当然是"须须木マヨ"……啊！
成步堂：死者写的是"铃木"，而被告却姓"须须木"！
亚内：反对！可能被害人不知道被告姓氏正确的写法……
(注：在日本姓"铃木"的人相当常见，很少有人姓同音的"须须木")
成步堂：反对！检方控告"被告杀害其恋人"，既然是恋人就不可能不知道对方姓名的汉字书写！
法官：确实如此。主介警官，请就被告和被害人町尾守的关系作证。

~被害人和被告的关系~（证人：系锯圭介）
1.町尾巡查和マヨ巡查已经交往了半年。
2.两人要结婚的传言也开始传了出来。
3.案发当天刚好是被害人的生日。
4.マヨ巡查特意准备了生日礼物。
5.那件礼物从2个月之前就开始准备了。
相关：询问→选择第一项追问→选择第一项有关系→获得证物"グローブ"
6.因为她找我商量过，所以我才知道。

5.圭介：那件礼物从两个月之前就开始准备了。
成步堂：两个月之前就准备了？是什么生日礼物？
圭介：是特别订作的棒球手套，因为被害人町尾的爱好是棒球，而且特别喜欢黄色。(提交证物：黄金色的棒球手套)

~关于被害人留下的文字~（证人：系锯圭介）
1.警方首先调查了残留文字的笔迹。
2.遗憾的是无法检定是否是被害人的笔迹。
3.然后调查了被害人的食指。
4.结果在指甲缝中发现了沙粒。
5.食指上也有写字时留下的擦伤。
6.以此可以推定字是死者用右手写的。
相关："グローブ"

1.圭介：警方首先调查了笔迹。
成步堂：在沙子上写字也能检定出笔迹吗？
圭介：所以我才讨厌外行人！本国警方的科技水平在国际上是一流的！
亚内：那检定的结果呢？
2.圭介：遗憾的是无法检定是否是被害人的笔迹。

成步堂：结果还不是无法检定！
圭介：你说什么！做不到的事情自然无能为力，这就是科学！
法官：这种说法我还是头一次听到。
成步堂：我也是。
6. 圭介：以此推定字是死者用右手写的。
成步堂：我反对！（出示证物棒球手套）这只手套……是特意订做的左撇子用的。
圭介：左撇子？
成步堂：证人！你说过被害人是用哪只手写的字？
圭介：那还用问吗？ 看照片的话，当然是……哎？
成步堂：没忘记吧？被害人是左撇子！不可能用右手写字！结论只有一个！写下“铃木”这两个字的，并不是被害者本人！
法官：亚内检察官，检方所提供的证据不仅未能确证被告有罪，反而证明了她的无辜。嗯，结果已出来了。现在本庭宣判，被告须须木マコ……
亚内：我有异议！请等一下，法官大人！检方请求传唤下一位证人！
法官：那个证人目击到什么？
亚内：目击到被害者被推落的瞬间！并且证人清楚地看到将被害者推落时的犯人脸！
成步堂：你、你说什么？
（法庭哗然）
法官：肃静！肃静！
法官：现在暂时休庭，再次开庭后请证人作证。

（辩方休息室）
マコ：失、失忆？ 都失忆了还为我辩护……
成步堂：没办法……
マコ：我听说只要受到很大打击失忆就能治好，请把脑袋伸出来，吃我一记マコ踢！
成步堂：不！不必了！
成步堂：我叫“原来如此”吗？奇怪的名字。
（注：“成步堂”与日语中“原来如此”同音，所以法官叫成步堂名字时……）
マコ：……病得真重啊……
（两人开始寻找案发时的线索）
マコ：事发当天下午6点之前，我和町尾散步的时候，捡到一个手机。手机忽然响起来，是手机失主打来的。我通报了姓名约好6点见面，我和町尾一直在公园里等失主，但那个人没来。
（一位身穿灵媒服饰，嘟着嘴的女孩跑到成步堂面前）
女孩：好过分啊！给你打手机你也不回！
成步堂：？（这个怪人是谁啊？）
真宵：真宵我已经带来了证据！给你吧！
成步堂：谢谢。（接过来一看是一张写着约20个人的姓名和电话号码的名单）
真宵：这些人被怀疑是警察正在追捕的一个诈骗集团的成员。
成步堂：你从哪里得到这份名单的？
真宵儿：不是昨天你给我的吗？这是マコ拾到的手机中储存的电话号码啊！
管理官：辩护人！请与被告马上入庭！

法官：本案再次开庭，请证人入庭！



亚内：法官大人，下面要传唤的证人有点神经过敏，恳请法庭提问时注意口气……
亚内：请案发时在公园散步的重考生入庭！
（一个穿着高级时装的年轻人走上证人席）
亚内：证人，请说出你的姓名……
年轻人：刚才你是这么介绍我的吧？说我是“散步的重考生”！
亚内：是啊。
年轻人：戴着有色眼镜看人！我可能确实不能被称为大学生，但是到底哪所大学才能配得上我呢？我当时在认真考虑这个问题，这就是你说的“散步”。
亚内：很抱歉，我以后会注意！
法官：请就你看到的事实作证！

～案发当天的目击经过～（证人：诸平野贵雅）

1. 下午我在公园一直沉浸于思考中。
2. 记不清楚确切时间了，大概在晚上6点左右。
3. 突然眼前有个警察摔了下来。
4. 我不假思索地往上看，看到了一个脸色发青的女人。
5. 她的长相我当然记得，就是坐在被告席上的被告。
6. 要说现场还有什么奇怪地方的话，就是我还看到有香蕉掉下来了。

相关：“グロ　ブ”→选择第二项视力不好

3. 诸平野：突然眼前有个警察摔了下来。
成步堂：你怎么知道他是警察？



诸平野：你不知道我的推理能力吧？职业什么的，只看一眼就能猜中！他的发型和手形都是典型的警察特征，穿

的鞋也是便宜货。顺便提一句，此外他还穿着警察制服。

成步堂：你怎么不早说！

6.诸平野：要说现场还有什么奇怪地方的话，就是我还看到有香蕉掉下来了。

成步堂：诸平野，其实……现场的那串香蕉现在就在这里。

亚内：那不是棒球手套吗？

诸平野：什么？手套？

成步堂：你想咬一口尝尝吗？（笑）

成步堂收敛起笑容：诸平野，你的视力是多少？

诸平野：你就和那些不承认日心说的家伙们一样，被那些无聊的常识束缚不去发觉新的可能性。或许从结果上看那确实是手套，但从最开始就要有怀疑的态度……

成步堂：我在问你视力是多少！

诸平野：两眼0.1！那又怎样？

法官：为什么没戴眼镜？

诸平野：最近刚好丢了。

成步堂：那案发目击之时呢？你戴眼镜了吗？

诸平野：……

成步堂：请证人回答！

诸平野：你、你和那些实施处刑的家伙们一样，将拥有勇气、正直的人抓住绑到火刑架上！

成步堂：也就是说，证人当时并没有戴眼镜！

成步堂：证人目击被告的证词……不能作为呈堂证供！

亚内：我反对！现场的高度差只有3米……看到被告的脸并不奇怪！

法官：证人，人命关天，请诚实地作证！

～目击案件之后的事情～（证人：诸平野贵雅）

1.那个女的看见我后立即逃跑了。

2.其后，我马上向警察报案。

相关："町尾守の解剖记录"→选择第一项追问→选择第二项还有问题→选择现场写真1

3.给警察打电话的时间是6点45分。

4.大概是警察很闲吧，不到10分钟就赶到了。

法庭答辩

选择第一项"知道原因"→选择被压在死者下面的眼镜"メガネ"→选择第二项"有办法得知被告人的名字"→"携带电话"→杀人动机选择"リスト"→选择第三项"诈骗团伙中的一员"→选择"町尾守"→选择第二项"调查手机上的指纹"→选择第二项"有异议"→选择"成步堂の名刺"→选择第二项"名片的背面"

2.诸平野：我马上向警察报了案。

成步堂：请看……被害者的解剖记录，记录上写着死亡时间为6点28分。

诸平野：那又怎样？

成步堂：既然你目击了案发过程，并且马上报了案。为什么警察接到电话的时间是6点45分？从案发到报案的空白的15分钟里你在干什么？

圭介：反对！证人看到尸体后一时不知所措，所以耽搁了一点儿时间……

成步堂：反对！15分钟并不是"一点儿时间"！

法官：证人！向警察报案之前，你究竟做了什么？

诸平野（咬着牙终于开口）：我把手机弄丢了！当时在找公用电话！

法官：刚丢了眼镜又弄丢手机……你个人还真爱丢东西啊。

诸平野：难道一流人士就不能丢东西吗？正是与众不同才能被称为天才，当然你们这种凡夫俗子理解不了……

成步堂：诸平野！你弄丢了的手机现在在哪里？（难道说マコ捡到的这个手机是他的？）

诸平野：已经找到了。（掏出手机）

法官：案发时，证人把手机弄丢了，因为找公共电话才耽误了报案的时间。怎么样，辩护人？还有问题吗？

成步堂：反对！法官大人！诸平野当时根本不可能是在找公共电话！请仔细看这张照片！（出示现场写真1）



法官：案发现场的照片？电话亭！

成步堂：证人走3步就能到那个电话亭！而证人并不能说出那15分钟他做了什么！这点非常可疑！

法官：的确如此，证人作何解释！

诸平野：……

真宵：果然，那个手机是他的。为了取回手机才杀害了町尾巡查！

成步堂（思索着）：マコ既然已经答应把手机还给犯人，犯人应该没有必要行凶。

法官：辩护人！你可以举证的吗？空白的15分钟，证人究竟在干什么？

成步堂：只有一个可能性……

法官：那就听一听辩方的见解吧。证人为什么没有马上向警察报案？

成步堂：诸平野！这是你的眼镜吧？

（拿出证物：眼镜）

诸平野：你是在哪里……啊！
成步堂：大家听到了吗？刚才他承认这个眼镜是他的！眼镜是在尸体下发现的。
诸平野：什么？尸体下？等等！我还没有承认！
成步堂：町尾巡查被推落时抓住了犯人的眼镜，丢失眼镜的犯人拼命地寻找眼镜。但是他却没有觉察到眼镜被压在尸体下，所以才晚了15分钟报警！
法官：辩护人！……你在指控证人是犯人！
成步堂（指向证人）：不错！是这样的！
（法庭哗然）
法官（连连敲击木槌）：肃静！肃静！肃静！
亚内：抗议！法官大人！辩护人蔑视法庭，在没有证据的情况下称呼证人为犯人！
诸平野：是啊！我怎么可能会是犯人！你这个三流蹩脚律师！被害人留下了犯人的名字！
成步堂：但那不是被害人写的！因为被告的名字汉字为须须木，并且被害人是左撇子！
诸平野：可是我怎么可能知道被告的名字叫“スズキ”？
法官：是啊，证人应该不认识被告。
成步堂：证人有机会知道被告名字是“スズキ”……（出示证物手机）
成步堂：诸平野！案发当天，你把手机弄丢了？发现手机丢了之后，你没打过自己的手机吗？
诸平野：！
亚内：抗议！法官大人！这件事与本案没有任何关系！
法官：抗议无效！成步堂，证人的手机和本案有关吗？
成步堂：须须木在案发当天在公园里捡到一个手机，并且接到了失主打来的电话！为了见面时归还手机。须须木告诉对方自己的名字叫スズキマコ！而你就是那个手机的失主！你犯了一个错误，被告的名字是“须须木マコ”，现场所写的名字却是“铃木”，这种错误只有用耳朵听才会犯！
诸平野：啊！
（全场哗然）
法官：肃静！肃静！
亚内：我抗议！杀人总要有个理由吧？证人的作案动机是什么？
成步堂（出示证物名单）：诸平野的动机就是这个名单！这是案发时捡到的手机中储存的电话号码所有者的名字！已经查出这些人都是一个诈骗集团的成员！
亚内：诈骗集团？
诸平野：这、这、这是犯罪行为！调查私人手机里的号码比杀人还恶劣……
法官：这到底是怎么回事？成步堂？为什么证人有诈骗集团成员的电话号码？
成步堂：因为诸平野就是这个诈骗集团的成员！
诸平野：！
成步堂：你把同伙的电话号码存在这个手机里了！如果有人调查这些号码你就完了！迫不得已你才会杀人！
法官：诸平野！你对此作何解释！
诸平野：我、我……
亚内：我抗议！请等一下！法官大人！证人已经约好去拿回电话了！只要和被告见面要回电话就行了！为什么要杀人呢？
法官：确实如此。
成步堂：因为证人在现场看到了不利自己的事物……那就是被害者！
亚内：你是说町尾守巡查！
成步堂：町尾巡查结束执勤后就去约会了，当然还穿着警察的制服！让证人无法理解的是：捡到电话的明明是女性，但是在约定地点拿着手机等待他的人却是男警察！



成步堂：证人根本不可能想到两人是恋人，而且都是警察。证人想到的只是：如果他们调查电话号码……
成步堂（指向证人）：町尾守正是因为穿着警服才被杀害的！
法官：亚内检察官……还有什么要说的吗？
亚内：暂、暂时没有……
法官：证人诸平野贵雅……
（一个诡异的笑声渐渐响起，所有人一齐望向证人席）
诸平野：哼……哇哈哈哈哈！干的不错啊……以三流大学的水平……证据！你有证据吗？你有什么证据证明那个电话是我的！我不知道你拿的手机是谁的，但肯定不是我的！
成步堂：什么！
成步堂（开始冒出冷汗）：（别开玩笑了！怎么在这里被逆转！）
成步堂：调查手机上的指纹！上边留有诸平野的指纹！
真宵：成步堂！マコ给你的时候，你不是把手机擦过吗！

成步堂：什么？
诸平野（更加得意）：呵呵，我的手机就在我手里啊！你要看这个手机里的电话号码是没用的，不巧的是电源出了故障……记录丢失了！
成步堂：他把所有的电话号码都删了！
成步堂：诸平野，你是在哪里找到那手机的？
诸平野：反正你是不会知道的。
成步堂（想起了什么）：……是那个时候吗？
法官：辩护人！如果不能证明那个手机的持有者是证人的！你的指控就不能成立！
诸平野：作为三流律师你已经干得不错了，那么我就先失陪了，因为我在高级餐厅订了位置。
成步堂：请等一下！法官大人！或许我可以证明！
亚内：我抗议！法官大人！询问已经结束！不能再纠缠证人！
法官：不能对证人施压了，辩护人！
诸平野：不可以哦，律师大人。
成步堂：请再给我一次机会！法官大人！
法官：………
（法官沉默半晌，终于慎重地点了点头。）
法官：只给你一次机会！如果不能证明的话……就宣判结果，可以吗？
成步堂：……我明白了。
亚内：我抗议！法官大人！您不明白吗？询问已经结束了！
法官：是你不明白吧？我说过了允许辩护方举证。
亚内：唔……
法官：成步堂，请让我看看能证明你推理的证据！
（全场寂静无声，成步堂向法官走去，递上自己的名片）
法官：谢谢，也请你多多指教！
（法官回递自己的名片）（注：在社交场合见面时迅速递上自己的名片，是日本人的基本的礼貌，几乎成为一种习惯）
法官（突然清醒）：啊！这里可不是交换名片的场合！
成步堂：法官大人，重点是这张名片的背面！
真宵：背面？写着成步堂的手机号码。
成步堂：现在用你的手机打这个号码！
真宵：现在？正在审理案件的时候？
成步堂：没关系，打我的手机后……这个案件就全部解决了。
（会场上寂静无声，突然手机的铃声从证人席响起）
诸平野：为什么我的手机会……
成步堂：诸平野！好怪啊！真宵打的不是我的手机吗？
诸平野：难道……不、不可能！
成步堂（笑了笑）：开庭前你照我脑后的一记，谢谢了。
成步堂：可惜你当时抢走的是我的手机！
诸平野：啊……
（诸平野高叫着狂拉系在脖子上的领巾，最终窒息倒下。）



法官：原来你被诸平野打了，难怪……
成步堂：他是那种只为面子和自尊心而活的男人，为了隐瞒自己是诈骗集团的成员，已经丧失了正常的判断力。
法官：亚内检察官，诸平野呢？
亚内：已经逮捕了。
法官：很好，本庭宣判被告须须木マコ无罪。

マコ：不愧是成步堂！真是太感谢你了！
真宵：町尾巡查好可怜啊……
マコ：大概是我害的吧……
成步堂：？
マコ：我的人生就是所有不幸和失败的集合。出生6个月时差点从公寓9楼掉下去，差不多所有考试都不及格，猜拳也从没赢过，也从没被别人喜欢过。小学、中学、高中的外号是“不幸的女神”，到了警校被叫做“堕天使”。町尾也肯定是因为和我扯上了关系才会……
真宵：没那种事！
マコ：成步堂脑子不中用也是因为我！
成步堂：喂喂，我脑子还没不中用啊……
マコ：スズキ今后要去寻找第2人生，下次再见面的时候，我一定要摘掉这个称号！
成步堂：对！什么“不幸的女神”，都是无稽之谈！
マコ：下一次见面时我一定要上升到“不幸之人”的等级！
成步堂：……
マコ：成步堂，真宵，以后见。
真宵：嗯！加油啊！
成步堂：这一天真漫长啊，虽说记忆恢复了，但还是有点迷糊。
真宵：没事就好了，我们也回事务所吧！
成步堂：……对了……你是谁啊？

真宵：什么啊，你的记忆分明没恢复！
成步堂：我真的全想起来了！
成步堂：圭介刑事……在很多案件中和他为敌，好像也一起合作过……法官大人……容易被他人左右的老头，到最后关头总是能作出正确的判决……亚内武文……他好像认识我……肯定认错人了吧……（注：亚内武文是成步堂成为律师的第一个案件的检察官）
成步堂：还有……真宵……
真宵：啊！你总算想起我了！
成步堂：绫里真宵……是我的助手，好像好久不见了。
真宵：以后也多多关照！成步堂，我们去老地方吃拉面吧！

第2话　再会、そした逆转

主要人物

雾崎哲郎	系锯圭介	狩魔冥	绫里真宵	叶中未实（已故）
绫里春美	绫里キミ子	绫里千寻（已故）	大泽木夏美	叶中のどか

一切都发生得那么突然，再见到真宵时她已经在拘留所又一次成了被告。



真宵：我……杀了……那个人。
成步堂：不是你杀的！
真宵：但是……结果是一样的……
成步堂开始回忆这几天发生的一切，事情是从那天下午开始的……

6月16日　下午　3点34分　成步堂法律事务所

雾崎哲郎医生所在医院曾发生重大医疗事故，之后事故责任人护士叶中未实死于车祸。未实死因蹊跷，被人怀疑是雾崎所为……为了洗脱嫌疑，雾崎请绫里真宵通过灵媒召唤事故责任人——护士未实的亡灵。



【6月19日】

地点	人物	行动
修行者の间	雾崎	获得“对面の间”の图
对面の间	キミ子	对话
わたりろえか	控ぇの间	无人
わたりろえか	大泽木	正确的叫出她的名字（选择第二项），大泽木夏美是为了拍灵异照片而来。
修行者の间	大泽木与キミ子	撞开对面の间的门发现雾崎哲郎被杀。
わたりろえか	のどか	对话
控ぇの间	春美	刚要开口询问春美就惊恐地逃掉了。
仓院の里	大泽木	话题“发现的情况”。

（雾崎医师倒在血泊中）
成步堂：啊！雾崎先生！
（镜头转到屏风一侧，一个真宵装束的女人提枪伫立）
？？？女子：我……杀了……这个男人……
成步堂：你说什么！





【6月20日】

拘留所	真宵	得到“真宵の勾玉”
成步堂法律事务所		发现死者留下的报纸“新闻记事1”（一年前的医疗事故）
对面の间		调查屏风，获得“ビョウブ”，屏风上有弹孔，距离地面20cm
わたりろえか	春美	出示“真宵の勾玉”，获得“黑いカギ”
控ぇの间	のどか	谈到话题“被害者のこと”时，封锁
修行者の间	系锯	询问“新闻记事1”，获得“新闻记事2”
控ぇの间	のどか	【话题解封】：“新闻记事2”
拘留所	绫里千寻	询问“黑いカギ”，封锁

话题封锁：当对方不提供真实情况时，将会看到心锁。使用勾玉后再顺序使用证物即可解除。

6月21日　上午10点　地方裁判所　第2法庭

～关于被害者的死因～（证人：系锯圭介）

1. 直接死因是，被枪击入太阳穴的手枪子弹弹头。　相关：询问
2. 子弹是由极近距离射出的。　相关：询问
3. 不过，被害者在遭到射击之前，胸部曾被刺伤。　相关：询问
4. 虽然伤势非常重，但却还不至于当场死亡。　相关：询问
5. 犯人为了补上致命一击使用了手枪。　相关：询问

1. 圭介：直接死因是，射入太阳穴的手枪子弹弹头。
成步堂：手枪是谁的呢？
圭介：是被害者雾崎医师的。手枪枪把上除了有被害者指纹外，还残留有绫里真宵的指纹。
2. 圭介：子弹是由极近距离射出的。
成步堂：极近距离？究竟是多远呢？
圭介：大约 30 到 50cm。
成步堂：是怎样判断出来的呢？
狩魔冥（伏案笑道）：呵呵，行了行了……成步堂龙一。不要再提这种傻瓜国家的傻瓜才会问的傻瓜问题，真受不了……极近距离被子弹击中后，弹痕的周围会留下灼伤的焦痕。
3. 圭介：不过，被害者在遭到枪击之前，胸部曾被刺伤。
成步堂：被刺伤过？凶器是什么？
圭介：是这把绫里家的水果刀，上面有绫里真宵的指纹。
成步堂（汗如雨下）：（呜……不利）
狩魔冥（在对面检方席上看得一清二楚）：……呵呵呵……你怎么了？成步堂龙一……
5. 圭介：犯人为了补上致命一击使用了手枪。
成步堂：刺杀发生在枪击之前，你肯定吗？
圭介：肯定。只要调查伤口就会明白。
狩魔冥：唉，一个傻瓜兴致勃勃地听着另一个傻瓜的傻瓜见解。太阳穴在极近距离遭到枪击当然会即刻死亡。多动动脑筋吧，成步堂龙一！
成步堂：（气死我了！）
狩魔冥：死亡推定时刻是……6 月 19 日下午 3 点 15 分。与证人们听到两声枪响的时刻吻合。
法官：并且，两件凶器上都有被告人的指纹。嗯……简直是铁证如山。
狩魔冥（向所有人深行一礼）：当然。
法官：怎么样？辩护人。如果辩方的立场改成“正当防卫”，我们就继续听陈述。这是被告最后的机会。
成步堂：（改成“正当防卫”的话……即是说认可“杀人”的事实！今后真宵就将一生背负杀人者的罪名……绝对不可以！）
成步堂：辩护侧的主张没有任何改变，除去“完全无罪”以外，不会有其它！
狩魔冥（愤怒地用鞭子重重一击）：系锯主介刑事！用你最后的证言……给予他致命一击。
圭介：是。
法官：等、等等。主持法庭的人是我……（狩魔冥挥鞭抽过去，鞭子击在法官席上）
法官：……还是……陈述最后的证言吧。

～确证真宵犯罪的证据～（证人：系锯主介）

1. 很遗憾，还有更强力的证据。
2. 请看一下被告人在现场穿着的装束。
3. 正如所见，装束上有血迹。　相关：询问→选择第一项仔细看→选择第二项有问题→指衣服右下角有小洞→获得血衣的详细资料
4. 显而易见，被告人杀害了无抵抗的被害者。

相关：真宵の装束



3. 圭介：正如所见，装束上有血迹。
成步堂：法官大人！这件证物有重大问题！请看一下这件装束的袖口。
法官：袖口……上面有一个小孔……还有微弱的火药味！
成步堂：这是被子弹打出来的孔……确切地说应该是“弹痕”！
法官：这可是重大线索！
圭介愧疚道：对不起！我们漏掉了！
4. 圭介：显而易见，被告人杀害了无抵抗的被害者。
成步堂：我反对！这个弹痕说明被害者曾向被告开过枪。哪里是什么“无抵抗”！
圭介：啊……
狩魔冥：的确看上去像是绫里真宵遭到被害者枪击……或许正当防卫可以成立。但是……还记得吗？辩护律师曾经清楚地说过……不是“正当防卫”而是“完全无罪”。
成步堂（身体晃了晃）：啊……

～推测事件的再现～（证人：系锯主介）

1. 被告在灵媒中，趁被害者不备以小刀突刺其胸部。
2. 被害者当然使尽最后之力奋力抵抗。
3. 两人扭打在一起，被害者取出手枪。
4. 被害者开枪射击，但因距离过近没有命中。相关：真宵の装束→选择第二项“有问题”→选择证物ビョウブ→被告所站位置为屏风弹孔前附近 →坚持真宵不是犯人，选择第一项状况完全改变
5. 趁此间隙被告夺过手枪，给予致命一击……

4. 圭介：被害者开枪射击，但因距离过近没有命中。
成步堂：我反对！如果被害者由极近距离开枪，为什么装束上的弹痕上没有焦痕？在开枪之时，两人相距应该相当远。

狩魔冥：我反对！有可能是被告用小刀刺中对方后，与雾崎医师拉开了距离，随后再度握起小刀摆好架势，准备进行第2次袭击，那时被害者才开枪。
成步堂：狩魔冥检察官的说法存在着致命的矛盾！（出示证物：屏风）
成步堂：子弹是穿过被告的袖口后击中屏风的……也就是说开枪之时……被告……是蹲在地上的！
（法庭哗然）

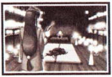
成步堂：请看一下现场的俯瞰图。开枪之时，雾崎医师站在房间中央一带。而子弹击中屏风高度距地面仅20厘米……被告的位置应该……在这里，屏风附近！
狩魔冥：等、请等一下！被害者是伏身射击的，这一点由弹痕的高度可以推测出来。被告应该是在被害者附近的位置！
成步堂摇头：那不可能！
狩魔冥：为什么？
成步堂：理由你应该最清楚不过的了，狩魔冥检察官。由极近距离射击的弹痕上会产生焦痕。可是……这件装束的弹痕上却没有焦痕！
狩魔冥（重重敲击桌面）：成步堂…龙一！
成步堂：如果绫里真宵是凶手的话，为什么不上前去补上致命一击，而是在屏风旁蹲下身来呢？
法官：确实……不太自然。
狩魔冥（冷笑）：不愧是……成步堂龙一。从什么都没有的最不利状况竟能硬撑到这种的地步。难怪爸爸也感到棘手……
成步堂（流汗）：（老爹遗传下来的皮笑肉不笑……）

法庭休息

同日　上午11点43分　地方法院　第2法庭

法官：那么，审理开始，本日的预定……
狩魔冥：……那种事怎么样都无所谓吧。该叫证人上庭了，你先安静一会。
法官：唔……
狩魔冥：请事发当日的摄影师出庭！

~关于事件当日~（证人：大泽木夏美）
1. 在“对面之间”，只有被告人和雾崎先生。
相关：询问
2. 随后，在门前等待，听到“砰”的一声枪响！
相关：询问
3. 成步堂打破了门，和他一起进入现场！
相关：询问
4. 发现被杀害的被害者与提着手枪的被告。
相关：询问→选择第一项追问
5. 房间之中，就只有那2人！　相关：询问→追问第一项屏风内侧→选择第二项没有证据
（注：询问最后两句证言后再从第一句开始一一询问）
提出一张事发现场的照片，法庭受理。

1. 夏美：在“对面之间”，只有被告人和雾崎先生。
成步堂：真的只有两个人吗？
狩魔冥：我抗议！辩护人当时不是也在那里吗？
成步堂（开始流汗）：唔……
狩魔冥（笑道）：请你自己回答！真的就只有两个人吗？
成步堂（十分狼狈）：……是的。只有雾崎先生和真宵……
法官：啊！辩护人作证了！
2. 夏美：随后，在门前等待，听到“砰”的一声枪响！
成步堂：真的是枪声吗！
狩魔冥：我抗议！你自己应该听到了！
成步堂：唔！
狩魔冥：接下来请回答，真的是枪声吗？
成步堂：……是的，像是枪声的声音……
3. 夏美：成步堂打破了门，和他一起进入现场！
成步堂：成步堂把门打破了？你肯定吗？
狩魔冥：……辩护人，还是你自己说省事。
成步堂（流汗）：唔……是我打破的，对不起。（感觉自己像是小学生）

5. 夏美：房间之中，就只有那两人！
成步堂：比如说……屏风后面？看过了吗？
夏美：当然，大致房间里都看过了！屏风后面应该不会有人藏在里面！
法官（击槌）：够了。证言完全没有问题。
法官：虽然这张照片不能看到被告的脸，但是根据目前状况考虑，断定是被告人。辩护人，还有其他问题吗？
成步堂：没有。
狩魔冥：终于承认了！
法官：到此为止！……辩护侧好像也没有问题要提问了。
千寻：……成步堂……身为辩护律师……可不能有那种沮丧的样子……
成步堂：千寻！

（千寻借春美的身体现身）
成步堂：……你是……春美！
千寻：证据在你的头脑中沉睡。再回忆一下，在“对面之间”所看到的情景……再次询问夏美吧！
法官：那么，对这个证人的提问终了！
成步堂：等等，法官大人！辩方请这个证人再一次作证！
法官：退下！最后的提问已经终了。以上是……（法官话未说完，突然挨了一鞭子）
狩魔冥：就让他试试吧。我的立证是不会留有怀疑的余地的……要让他知道这一点。
法官：可是……我也还有……（又挨一鞭）……好，继续继续！证人，开始作证！
夏美：需要我说什么？
成步堂：将进入“对面之间”之时的事，再说一遍。

～有关事件当日·2～（证人：大泽木夏美）

1. 一进入那个房间，首先拍摄下了真宵。
2. 我害怕……死尸，所以没怎么看尸体那边。
3. 我对血、妖怪之类的很犯憷。
4. 接着，将照相机对准真宵，按下快门。相关：询问→选择任意→获得“ナツミの写真2”

法庭答辩

选择第二项“相片里的人不是真宵”→选择第二项“立证できる”→指照片中人物左袖口处（无弹痕）
选择第三项“发炮したのは、别人”→选择第二项真宵出了房间→证据“黑いカギ”

4. 夏美：接着，将照相机对准真宵，按下快门。
成步堂：两回……快门。当时你按了两回快门……即是说，你藏匿了其中1张照片！
（全场哗然）
夏美：我想提交的！但被那边的检察官阻止了！



法官：……狩魔冥检察官，你需要解释一下。
狩魔冥：两张照片几乎拍摄了同样的内容。这样的照片，没有提交的必要……（提交现场照片2）
法官：这张照片上的人不是绫里真宵！不仅是面容，连体型都相差很大！这到底是怎么回事？



狩魔冥：法官大人。请看这张照片。（取出一张照片）这是昨天在拘留所会面室所拍下的，成步堂龙一和绫里真宵……
法官：绫里真宵？但是……这根本不是她！
狩魔冥：那是当然，因为她正处于灵媒之中！
（法庭哗然）
法官（击槌声令全场安静下来）：难以相信……真有这种事……
狩魔冥：绫里真宵可以通过灵媒将自己改换成他人的样子！



法官：虽然难以相信，但……这个人应该是被告人绫里真宵！
成步堂：法官大人！请看这里……照片人物左袖口……应该有的东西却没有。
狩魔冥（抱臂思索着）：“应该有的东西”？啊！
成步堂：在被告装束的袖口上有弹痕！在照片中应该会被拍下来！
（全场哗然）
法官：狩魔冥检察官！你……竟要将这么重要的证物藏匿起来！
狩魔冥深施一礼：就让那个傻瓜刑事替我谢罪吧。
法官：什么？让他……
狩魔冥：是他疏漏了这件装束上的弹痕，没有写进报告。所以，我也不知道这张照片是重要物品。
法官：嗯……那倒也是。
狩魔冥：那个刑事会很高兴地接受惩罚的，在下次的开支审核时会有好戏上演。
成步堂：（可怜的圭介刑事……）
成步堂：法官大人！在被告的袖口上有这样的弹痕。但是，照片中的人的袖口上却没有。理由只有1个。开枪射击之人根本就不是被告！
狩魔冥：我抗议！辩护人简直在胡说八道！
成步堂：我哪里胡说了，请告诉我！
狩魔冥：证人！（转身给了证人一鞭）
夏美：为什么我要来这种地方（受虐）……
狩魔冥：你说过的，踏入现场之时，只有被告和被害者！
夏美：是啊。
狩魔冥：敢撒谎的话，不要怪鞭子不长眼睛！
夏美：唉……算我怕了你……（挨鞭）啊！不会错的！房间中再没有其他人！
狩魔冥：成步堂龙一！请你回答当时被告到哪里去了？并且，这个照片上的女人又是从哪里进来的？

成步堂（狂汗）：……唔……

狩魔冥：怎么样？成步堂龙一。让我看看你在最后的最后的逆转！

成步堂（拍案）：当时真宵由“对面的房间”出去了！

狩魔冥：一副傻瓜面孔的傻瓜在作傻瓜之梦。绫里真宵由绫里キミ子看守，根本不能离开现场！

成步堂（拿出钥匙）：夏美……这把钥匙，你还记得吗？

夏美：那是…… “对面之间” 的钥匙！绫里真宵在灵媒开始时就是带着这把钥匙将门反锁的，所以我们只好破门而入。因为那个房门的钥匙只有这一把。

狩魔冥（流下汗滴）：……等一下，成步堂龙一……为什么你会持有那把钥匙？

成步堂：绫里真宵上的锁，钥匙本应是她拿着。但在逮捕之时，她并没有持有钥匙！这把钥匙，其实是一个女孩子送给我的。可是那个女孩子，根本就不在现场！

（法庭哗然，众人议论纷纷）

狩魔冥：！

法官：看来现在还无法对被告予以判决。

（随着法官木槌声响起，法庭正式休庭）

【6 月 21 日】

地点	人物	行动
仓院の里	春美	对话，话题 “春美のアリバイ”，封锁 调查 “黒いカギ”（引出 “焚烧炉” 线索）
对面の间	キミ子	对话获得仓院流灵媒道创始人 “アセ　サトキミウコ” 人物情报
わたりろえか	のどか	话题 “交通事故”，封锁 调查蓝色的罐，获得 “仓院のツ ボ” 调查焚烧炉上紫色的布，获得 “布きれ”
拘留所	真宵	对话（引出春美最喜欢的球的话题 “マリ” 得到 “衣装の箱” 线索）
仓院の里	大泽木	见到成步堂马上逃掉！追到修行者の间再次逃掉！追到控ぇの间调查衣箱大泽木跳了出来！
控ぇの间		发现衣箱上面有一弹孔，高度也是 20cm，获得 “衣装ぼこ” 调查地上一个蓝色球，获得 “春美のマリ”
修行者の间	春美	【话题解封】指照片 “わたりろぇか” 的位置、“春美のマリ”、“仓院のツボ”、仓院流灵媒道创始人 “アセサト　キミウコ” 获得修正后的证物 “仓院のツボ”
仓院の里	大泽木	询问 “叶中のどか” 人物情报，引出 “のどかの情报” 话题，对话后得知のどか曾在堀田病院住院。
堀田病院	堀田院长	对话。出示 “辩护士バッジ” 表明身份获得 “免许の写真”，证物 “新闻记事 2”
拘留所	千寻	对话
仓院の里	大泽木	对话
わたりろえか	のどか	【话题解封】“叶中のどか”、“新闻记事 2”、“免许用の写真”、“叶中未实”
仓院の里	春美	对话
拘留所	千寻	对话、【话题解封】“绫里キミ子”、“布きれ”、“黒いカギ”、“叶中のどか”

6 月 22 日　上午 10 点　　地方裁判所　　第 2 法庭

狩魔冥：证人，你的名字和职业？

キミ子：我叫绫里キミ子……偶尔做做灵媒……

狩魔冥：事件发生后是你看守真宵的吗？

キミ子：是的。给真宵实施除灵术，将寄宿于体内的灵送回冥界。

狩魔冥：在实施除灵术之时发生了什么？

キミ子：被真宵逃掉了。

～放跑真宵的事～（证人：绫里キミ子）

1. 听到枪声之后，两人破门而入。
2. 我拜托成步堂他们叫警察。　　相关：询问→选择第一项追问
3. 真宵提着手枪精神恍惚。　　相关：询问→选择第一项追问
4. 突然将我撞开，夺门而出。　　相关：询问
5. 劲头很大，我脖子上挨了一下，晕迷了一阵……
6. 之后真宵去了哪里，就不知道了。　　相关：询问→选择第一项追问

2. キミ子：我拜托成步堂他们叫警察。

成步堂：只是打个电话，为什么要支使两个人同去？

キミ子：因为不想再有其他牺牲者。“或许那个摄影师的生命也有危险”……当时就是这么考虑的。

法官：真是菩萨心肠啊。

4. キミ子：突然将我撞开，夺门而出。

成步堂：与被告相比你的体格更好。那么简单就让她逃掉了吗？

狩魔冥：我抗议！你好像忘了吧……成步堂龙一。请看这张照片。这时的被告，并不是 “绫里真宵”！

成步堂：啊！

キミ子：恐怕那个护士生前练过空手道什么的。

法官：到此为止！

狩魔冥：请叶中のどか入廷。

（戴着白帽，笑眯眯的红发女孩走进法庭）

狩魔冥：证人。请通报名字和职业。

のどか：我叫叶中のどか，在大学里研究超心理学。

法官：超心理学？

のどか：通俗地说就是……鬼神之类的。

法官：通俗地说也不能理解。

狩魔冥：回家自己查字典吧……证人……请开始作证。

～事件之后目击到的事～（证人：叶中のどか）

1. 灵媒开始时，我正在"休息室"睡觉。
2. 过了一会儿，忽然有人进了房间。
3. 那是……姐姐！
4. 我感到好怀念……太高兴了。但是……
相关：询问→选择第一项追问→选择第二项重要→修正证言 4。
4.（修正后）我没有害怕。因为姐姐的装束也没有什么奇怪的地方。
相关："ナツミの写真 2"或者"真宵の装束"
5. 姐姐……对我讲了可怕的事。

のどか：姐姐……对我讲："……那不是事故！……是他让我喝了睡眠药……我是被人杀害的……所以我要复仇……这是理所当然的吧？のどか……"

狩魔冥：怎么样？法官大人。

法官：我无法相信，附身在灵媒师上的灵魂，向害自己的人复仇……

4. のどか：我没有害怕。因为姐姐的装束也没有什么奇怪的地方。



成步堂：のどか小姐。这是精心策划的谎言啊。

のどか：……

狩魔冥：你说什么！成步堂龙一！

成步堂：のどか小姐，你的证言是这么说的："看到姐姐的样子时，感觉没有什么特别奇怪的。"

のどか：是那样啊。

成步堂：请看这张照片……这样的人在眼前出现，无论是谁都会大吃一惊吧！

狩魔冥（倒吸一口气）：！衣服上沾满血……

成步堂：のどか小姐！为什么刚才你对血迹之事完全没有提起！

のどか（惊慌失措地咬着帽子）：！

法官：证人？

のどか（慌乱中目露凶光）：烦人！人家现在不是正在想嘛！

狩魔冥：证人……请镇静。

のどか（恢复常态）：对不起啦。我这人容易冲动……

狩魔冥：那么，请继续吧。

～事件发生后，目击的事·2～（证人：叶中のどか）

1. "休息室"里有点暗。
2. 那件装束是紫色的，所以没有看见血。
3. 我劝姐姐不要那样做。相关：询问→选择第一项追问→第二项在前往现场途中→选择第一项"重要"→追加证言
4. 然后……就和姐姐去"对面之间"了。相关：询问
5. 在前往"对面之间"途中，谁也没遇到。
相关："绫里春美"→"仓院のツボ"→选择第二项有问题→选择第一项"叶中のどか的证言中"

法庭答辩

案发时证人所在位置：指对面の间
案发现场证人所在位置：指屏风后面
证人躲藏的证据：衣装の箱
衣箱藏人的证据，选择第二项提示证据"衣装の箱"
一人不可能：选择第一项"的确不可能"
共犯：绫里キミ子
杀雾崎先生的动机：新闻记事 2 或者叶中未实

4. のどか：然后……就和姐姐去"对面之间"了。

成步堂：当时你姐姐的情绪很平和吗？

のどか：是的。大概是向雾崎先生复了仇，感到心情舒畅吧。

狩魔冥：我也想早点使心情舒畅……成步堂龙一。

成步堂（大汗）：（拿着鞭子说这种话……）

成步堂：在前往现场途中……没有发生什么奇怪的事吗？

のどか：……没有什么特别的呀，在"对面之间"只有キミ子。

成步堂：请再好好回忆一下！

法官：证人带领姐姐回去的途中，没有发生奇怪之事……这一点很重要吗？

成步堂：因为重要所以才问的！

法官：那么，证人，请将刚才的发言加到证言里。

5. のどか：在前往"对面之间"途中，谁也没遇到。

成步堂（出示人物绫里春美）：我来介绍一下。这是キミ子的女儿春美。

成步堂（拿出证物"罐子"）：在灵媒开始时春美打破了罐子！在此期间春美一直坐在走廊上试图粘好它！



のどか：你说什么！

成步堂：のどか小姐。你却完全没有看到，请问事件发生之时，你究竟是在哪里？

のどか（咬着帽子）：我在"休息室"睡觉……

成步堂：刚才のどか小姐作了如下证言，在"对面之间"内只有キミ子。确实，那时夏美和我都不在……在"对面之间"只有キミ子。但是当时

一直在“休息室”睡觉的你却是不可能知道的！也就是说，のどか小姐。你曾经去过“对面之间”！并且，没有通过走廊！

法官：请看这个屋坻的鸟瞰图！要想从“休息室”到“对面之间”，就只有通过走廊！

成步堂：是这样的……但正因如此，所以我才要问，“事件当时证人在哪里？”のどか小姐，请回答！

狩魔冥：我抗议！辩方以毫无根据的推理来盘问证人……既然如此，你说证人当时在什么地方？



成步堂（指地图上的对面之间）：のどか当然是在这里。

狩魔冥（大吃一惊）：……案发现场！

（法庭哗然）

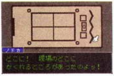
法官（连击木槌）：肃静！肃静！肃静！

狩魔冥：你在说什么？成步堂龙一！在灵媒开始后，那个房间只有被告和被害者！

成步堂：のどか也在现场，只是已经藏匿起来。

のどか：……说我藏起来！藏在现场的哪里？

成步堂（指向屏风后面）：在这里。





成步堂（拿出证物——衣箱）：证人当时就躲在衣箱内！……请仔细看看这个衣箱。

法官：这……上面有“孔”！距离底面20cm高！

狩魔冥（大汗淋漓）：与屏风上的“孔”的高度相同！

成步堂：没错！开枪之时，衣装箱就放在距离屏风很近的位置！于是，与屏风一起被手枪子弹贯穿！



成步堂（指向证人）：のどか！你就是这样躲在屏风后面等待机会……杀害雾崎先生的！

（全场哗然，のどか受到沉重一击，用帽子蒙住头）

法官：肃静！肃静！

成步堂：是叶中のどか躲在这个衣箱里，穿上灵媒师的装束……变装成绫里真宵！杀害雾崎先生，使被告替罪！

狩魔冥（反驳）：将衣箱运到现场，变装为被告，再杀害被害者，从现场脱出……如此多的事……以一人之力是绝不可能做到的！

成步堂（坦然回答）：确实不可能……（下一秒钟被鞭子抽中）

狩魔冥：像你这种白痴律师我绝会不宽恕！

成步堂（差点倒下）：等…等等……狩魔检察官……我不是说“‘一’人之力不行”吗？

狩魔冥：难道说……

成步堂：不是仓院的人不可能准备灵媒师的装束，不是绫里的人不可能装备衣箱……

狩魔冥：难道共犯会是……绫里キミ子！

（法庭哗然）



成步堂：不错！当时犯人预先穿上灵媒师的装束、戴上假发，变装成被告人潜藏在现场……不久，灵媒开始。犯人蹑足接近闭上眼睛的两人……绫里真宵被下了强力催眠药而睡着。接下来……用小刀杀死雾崎先生！之后，将被告藏于衣箱中……

千寻（接口）：但是，正在此时出现了意外……

成步堂（继续）：雾崎先生还没有死！他使尽最后之力向犯人开枪！所以，屏风上的弹痕处于很低的位置！结果犯人夺过雾崎先生的手枪……



成步堂：听到枪响以后，我们踏进“对面之间”。

のどか在自己的装束上擦上血……伪装成绫里真宵的样子。

狩魔冥：但是！那样的话……马上就会被揭穿的！

成步堂：所以，キミ子才会赶走我们。（回忆キミ子的话：这里交给我处理吧。你们快去打电话找警察！请快一点！在牺牲者增加之前……）

成步堂：这就是这一事件的真相。

（法庭一片寂静）

狩魔冥（轻笑）：真是单纯的生物，成步堂龙一！在你的确证上缺少一个重要部分！叶中のどか为什么要杀害雾崎医师？

成步堂：……杀害雾崎先生的理由是……交通事故死去的姐姐叶中未实。

のどか（得意地玩弄帽子）：我早就料到你会说一些无聊话，成步堂龙一。你想说我为了给姐姐复仇吗？



成步堂：是的。而且，你自己也在那一事故中受了重伤！

のどか：……傻瓜！雾崎给姐姐催眠药之事我又没有证据。况且，我已经出院半年了，要复仇的话，不会等半年多时间。再加上，想起找灵媒的人是雾崎自己，和我相谈只是出于偶然。

法官：答案好像出来了……成步堂龙一。辩方始终找不出具有决定性的……证据。

成步堂：辩护方提请证人关于交通事故的证言。

6月21日 中午12点10分 地方裁判所 第2法庭

～1年前的交通事故～（证人：叶中のどか）

1. 那是……1年前的5月的事了。
2. 姐姐的医院当时出了一件大事……
3. 那天夜里，驾车的姐姐极度疲乏。　相关：询问→选择第一项追问→　言追加
4. 我也不知不觉地在助手席上睡着了……
5. 巨大的冲击使我睁开眼，发现周围已是一片火海。
6. 于是我便打开车门逃跑了。
7. 因为我没有驾照，所以没法替姐姐开车。相关："免许の写真"

3. 那天夜里，驾车的姐姐极度疲乏。

成步堂："疲劳过度"？

のどか：连日，被警察调查、接受采访……真是残酷的状况。

成步堂：那么，发生交通事故也不稀奇了。

成步堂：既然你姐姐那么疲惫，为什么你不替她呢？

のどか：但是，我……还没有驾照呢。

法官：证人，请将刚才的证言加进去。

7. 因为我没有驾照，所以没法替姐姐开车。

成步堂（拿出证物"驾照执照的照片"）：反对！のどか你应该是有驾照的！这就是你为那张驾照而拍摄下的照片！

のどか：确实，我是有驾照的……不过，办理手续是在那一事故之后。

成步堂摇摇头：不是那样的！在事故发生之时，你就已经有驾照了！崛田院长……曾经说过的！



のどか：……是那个好色的冒牌院长吗？

狩魔冥：……那种事无关紧要。证人，你的驾照发行是什么时候？

のどか：去年的11月。

成步堂：……11月？

狩魔冥：交通事故发生在5月……就是说是在其后的半年里。

法官：怎么了，成步堂？事故发生之时，证人还没有拿到驾照！不管怎么说，没有驾照也就不能驾驶了。

のどか：不过，即使有驾照，我也不想驾驶……

千寻：证人！为什么你不想驾驶呢？

のどか：……真麻烦……又说了多余的话……

～不代替驾驶的理由～（证人：叶中のどか）

1. 那时候，我快要得到驾照了。
2. 姐姐是最珍爱汽车的。
3. 那辆又是刚买到的纯红色崭新跑车。　相关：询问→选择第一项追问→更换证言
3.（修改后）"姐姐的汽车，是美国制的特别式样的新车。"　相关：新闻记事2
4. 姐姐说："不能让你这个新手驾驶！"
5. 所以，那天夜里，我坐在助手席上。

法庭答辩

坐在驾驶座的是谁：姐姐叶中未実

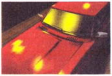
此时证人的名字应该是：叶中未実

叶中未実让自己消失的理由：新闻记事1

绫里キミ子协同犯罪的理由：绫里春美

3. のどか："姐姐的汽车，是美国制的特别式样的新车。"

成步堂拿出报纸：のどか小姐，在当年交通事故的报导里你曾经说过这样的证言："打开左门，从汽车里滚出来……"没错吧？



のどか：为什么突然提起这个……

成步堂：法官大人……汽车的助手席在左侧还是右侧？

法官：当然在左侧，驾驶席在右侧。

成步堂：那是日本车。而美国的汽车则……正好相反！2人乘坐的汽车是美国制的，助手席应该在右侧！

法官：什么！

成步堂：のどか小姐！是由左侧门逃跑的！其所坐的位置就是……驾驶席！

狩魔冥：瞎说什么！驾驶车的人是姐姐……叶中未実！

成步堂：……是的。确实不合乎情理。也就是说，我们在之前的某一处产生了错觉！

千寻：成步堂……终于……看清了事件的真相！

成步堂： 联系全部的线索考虑，问题只有一个！……姐姐和妹妹……到底哪一个在驾驶席？
成步堂(自问自答)：持有驾驶执照的是……姐姐叶中未实。驾驶者应该是她！
法官(疑惑不解)：但是……你刚刚说……证人のどか小姐在驾驶席上！
成步堂： ……那是下一个问题。
众人都大吃一惊：下一个问题？
成步堂： 现在站立在那个证人台上的人究竟是谁？
(のどか面目凶恶，不停地撕扯帽子)
狩魔冥： 你在说什么？成步堂龙一……这个证人的名字是……
成步堂(用食指指向证人)：让我来告诉你吧。这个证人的名字是叶中未实！这才是她真正的名字！
(在场的所有人都无法相信自己的耳朵，一片骚动)
成步堂：证人入院时面部受重伤，必须接受整形手术！在接受手术前她把这张妹妹的照片拿了出来！
狩魔冥：那么……在1年前的交通事故中发现的尸体是……
成步堂： 那才是真正的……叶中のどか。怎么样？……叶中未实小姐！
(のどか沉默不语，手中仍不停地撕扯帽子)



成步堂：雾崎医师想要召唤因事故而死亡的护士叶中未实之灵……那是根本不可能实现的！因为“叶中未实”还活着！……只要实施灵媒事情的真相就会暴露。证人不得不惜一切阻止灵媒！！
狩魔冥：所以……将雾崎哲郎……杀害……
成步堂：不幸的是，在灵媒开始之前，雾崎先生曾与证人商谈此事。就在那一瞬间……已经决定了雾崎先生的命运！
法官：怎样？のどか小姐？不，未实小姐？
(证人取下帽子，泪水已经留了下来)
狩魔冥：证人？
未实(轻拭着泪珠)：是的。我的名字是……叶中未实。
成步堂：那起医疗事故是由叶中未实所引起的……事故数周后，又出了交通事故……妹妹也死去了。虽说都是意外事故，但毕竟夺去了14名患者与妹妹的生命……背负着这样的名声继续生存，过于沉重了。
未实：……逃避的方法……只有一个……
成步堂：将事故的一切全部焚毁。包括妹妹的死亡和自己的面容……舍弃过去，作为“妹妹”开始新的人生……
法官：真是难以想象啊……
成步堂：被告绫里真宵是无辜的……



狩魔冥(用拳头强击桌面)：怎么可能会有这种事！我……我狩魔冥会……会……
成步堂(笑道)：狩魔冥检察官……好期待今晚的新闻啊，在全世界播放你败北的样子！
(成步堂的话音刚落，无数的鞭子就抽了过来，成步堂当场倒下)
法官：……看样子辩护人还得过一段时间才能睁开眼睛……现在宣布对绫里真宵的判决，被告人



绫里真宵——无罪！

同日 下午3点13分 地方法院 被告人第3休息室

千寻：……祝贺你，真宵。
真宵：啊，姐姐！(真宵流着泪与姐姐千寻深切拥抱)
千寻：……很久不见了，真宵。你还好吗？
真宵：姐姐！姐姐啊……我……我没有杀人吗？



千寻：没有。你只是做了一场梦。一场恶梦……
真宵：姐姐……我在梦中闻到了令人怀念的气味。
千寻：怀念……？
真宵：我被人放进那个衣装箱里了吧？那个衣装箱……有姐姐过去的装束。
千寻：……是那样……

(第3话待续)

文：HUA，HENG&SUDAN

《晓月圆舞曲》研究特辑



“《恶魔城》系列”作品的众多达人的研究方向不外乎“时间”（最速）、“地图”（以最大或最小完成度通关）、“道具”（妖刀村正等特殊道具）。由于本作的出城无法使完成度在本质上得到提高，使我等死忠把研究目标转向了最低完成度，以下就是自游戏上市以来的关于最低完成度的研究成果，对整个最低完成度做了系统化的攻略研究，目前该研究的最终完成度17.2%，已是极限最低完成度了，欢迎各地《恶魔城》高手来挑战极限。

注：本文所使用的魂、敌人的译名与均为《晓月》中文版的译名。与《游戏机实用技术》官方译名略有出入。

挑战极限的最低完成度

达成最低完成度GOOD ENDING的基本思路：只需要进入混沌且有二段跳能力和潜水的魂，就可以到达混沌中心达成GOOD ENDING。

所以必须要打的BOSS也就定下来了，分别是61号大装甲（二段跳），108号死神（入水能力的魂），34号大骷髅（大骷髅云：俺是最无辜的路人甲，砍俺啥好处都没有……苍真：这个我很理解，不过砍还是要砍DI，其实你有出场机会你应该觉得荣幸才是。大骷髅甚是委屈地说：其实是俺年老体衰，禁不得大哥您这般折磨，再加俺上有七百岁老母要供养，下有……省略2万字……大骷髅将其苦衷重复N多遍，良久，苍真抬头说：不好意思，刚才我在看攻略来着，你有说什么吗？大骷髅无语，自动散架，BOSS战第一战结束）。

并由此产生了最低完成度基本路线模型：荒城回廊-->藏书库-->忘却庭院-->时计塔-->混沌。基本路线准备好了，就开始准备最低完成度所必须的装备和魂吧。

装备

光之剑（攻击频率高，攻击力高，且对不死生物有两倍伤害，是最低和最速的不二选择）

真空刃（使用的话可以提高少许攻略速度，没有的话也无妨）

死神之袍（或者吸血鬼之眼）

混沌戒指（必须）

魂

红魂：雷人偶（60#）（MP上限少于150时，不能使用红色米诺陶斯前就一直用这个了）；

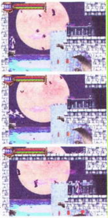
红色米诺陶斯（89#）（这个魂加上混沌戒指简直就是无敌了）

蓝魂：刺尾狮（55#）（在三个变身突进中这个攻击力是最高的，当然是首选啦），空鱼（82#）（打死神第二形态的时候使用，可以节约一点时间）。

黄魂：钢铁巨像（102#）（效果是受到伤害不会有硬直时间，这个也是最速的一大利器，用这个魂，即使受到伤害也不会影响攻略速度；在必要的时候还可以依靠直接硬闯来提高攻略速度），怒鬼（100#），在对死神和最终战的时候都可以用来提升攻击力。

道具方面

多准备一些回复HP的药吧，由于最速的关系，等级奇低，在混沌被随随便便碰一下就是上百多的伤害，且最速攻略的时候，BOSS战获得的全回复都是必须要无视的。



解释一个研究最低完成度必须的BUG。

地点如右图：这里原本是需要拿到蓝色战魂飞装甲依靠飞装甲的滑翔才可以通过的地方。

BUG的使用方法：面向且贴紧墙壁，使用疾退，在苍真疾退滞空的瞬间起跳，利用疾退的短时间滞空使跳跃变得更远，刚好能跳过这里。这样的话就可以跳过拿飞装甲那一段路

程，使苍真的最低完成度路线更简短。

另外一个重要的BUG——弹墙二段跳：

在如下位置起跳，在碰到墙的瞬间再次跳跃，可以跳的更高，从而跳上该处的平台并提前到达忘却庭院。其实弹墙只是一个错觉，垂直起跳同样也可以跳上去。

技巧提示：这个BUG刚开始接触可能会比较难掌握第二次跳跃的时间，建议第一次跳跃在下图位置（左右两边的墙都可以）垂直起跳，这样跳跃的话比三角跳跃要容易许多……



所有准备工作OK，GOOD ENDING最低完成度研究始动。

由于最低完成度路线很多，所以研究的重点就放在最低完成度路线的比较上。(以下只提供几张比较典型的，完成度超过20%的图我就不敢拿出来献丑了。)补充说明一点，以下的地图都是开始新游戏在HARD难度下完成的，用金手指将上文所述的战魂，道具和装备改出来，以方便比较最终完成度大小和最终完成时间。

最低完成度路线主要的分歧点有3处：

A.是否入手飞装甲，这一分歧点至关重要，影响到后面的所有路线的选择，如果选择不入手飞装甲（路线1、2、3，具体见后），那就可以使用上文提到的疾退的BUG不拿飞装甲的魂来降低完成度；如果选择入手飞装甲（路线4、5、6具体见后），那就可以在刚到礼拜堂的时候出城到藏书馆，并在取得二段跳后从传送点回荒城回廊（没拿飞装甲的话是到不了礼拜堂的传送点的，如下图位置，该处必须有飞装甲才能通过），这样的话在入手二段跳的路程上比选择不入手飞装甲的路完成度更低。



B.却庭院的到达：不外乎两种，从荒城回廊使用弹墙二段跳，直达忘却庭院，另外一条路线就是从礼拜堂的出城点出城到混沌，然后再返回至忘却庭院。

C.取得入水魂而出城的地点：从忘却庭院出城有三个地点离死神的房间比较近的。(如下3张图)，这3个地点就是我们要从忘却庭院出城到达的地方。

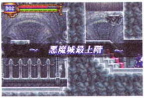
分歧出城点1——时计塔，这个出城点对应路线6和7，当然并不是一定要出城在这里，出城到时计塔的出城点和出城到达后的地方都是很多的，但这里是离死神的房间最近的。



分歧出城点2——恶魔城最上阶上部，这个出城点对应了路线2、5，在这里出城有时候苍真会保持连续下掉的状态，屏幕不断闪烁，这时候跳一下就可以了。



分歧出城点3——恶魔城最上阶下部，这个出城点对应的是3、4、8三条路线，用这个出城点的话有时候完成度会增加0.1%。该出城点就是以前所说的增加完成度的出城点，详细增加方法会在文末详细说明。

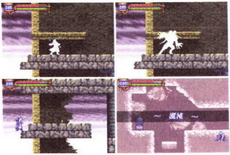


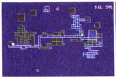
典型最低完成度路线解释说明

《晓月》的地图还是很容易记忆的，相信通关一两次的玩家们对地图都很熟悉了，所以以下的路线图都不做详细解释，只是简单的给出路线并对各路线的相关出城点以及几个特别要注意的地方做一些必要的说明。

总类型一

路线1：荒城回廊(使用疾退的BUG，不拿飞装甲的魂)—>礼拜堂—>藏书库(入手二段跳的魂)—>回礼拜堂，到礼拜堂的出城点（详细出城方法见UCG7月A）—>出城到混沌—>从混沌返回打JULIUS到达忘却庭院—>从忘却庭院直接走到时计



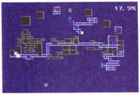




塔->死神BOOS战后取得入水的魂后从时计塔的传送点传送回荒城回廊->再次到礼拜堂的出城点->由礼拜堂出城点出城至混沌->GOOD ENDING

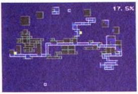
路线1的闪光点：使用了疾退的BUG不拿飞装甲的魂，使完成度有所降低，路线最简单明朗，是出城到混沌使完成度大幅降低的基础模型。该路线最终完成度：18.9%，出城次数：2。

路线2：和路线1基本相似，差别只在于从忘却庭院出城的地点不一样，这条路线在浮游方块6出城到了恶魔城最上阶的上部（分歧出城点2），这条路线比从时计塔直接走到死神的房间要短许多，使完成度有了进一步的减少。该路线的最终完成度：17.9%。出城次数：3。



路线3：同样的，也和路线1相似，但是出城点可能是容易被许多玩家忽略的地方，如下图，在大浮游方块5的第三个第四个灯台(最后两个)的正中央略为偏左的位置起跳，就能经由炼狱斗技场来到恶魔城最上阶的下部(分歧出城点3)。这个出城点同时也是增加完成度的出城点，在这里出城的会额外增加0.1%的完成度（详见完成度增加方法见后）。



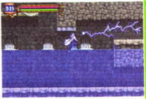


闪光点：和以上两张路线大同小异，但是这个路线却是不拿飞装甲的分支的最低完成度了，出城点比较特殊，也比较难找。该路线最终完成度：17.5%，出城次数：3。

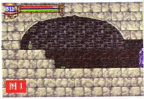
总类型二

路线4、5、6都是拿飞装甲魂的，这条路线在礼拜堂减少了不少的完成度，比1、2、3三条路线更有先天性优势。

路线4：在荒城回廊入手飞装甲(开图技巧提示：在入手飞装甲的时候可在如下图位置用雷人偶（60#）等远程攻击的魂将飞装甲的魂打出，这样可以在荒城回廊少开一格地图）



->礼拜堂，到礼拜堂后直奔出城点，出城后从第二张图的位置（就是大家所熟知的礼拜堂出城点的左边）按住左，在画面跳转的时候马上松手，这样苍真会瞬移出城到礼拜堂的传送点下方一格的地图所在位置，且不会将图1苍真所在位置的地图开出来（如图2），然后按照通常路线到达藏书库。


图1

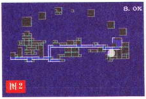
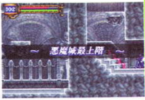
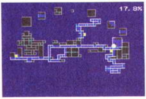


图2

在这里需要注意的是，虽然在礼拜堂出城点可以直接出城到藏书库，但到达藏书库的话完成度同时也会额外增加，所以只能采用比较折中的方法，先出城到礼拜堂再到藏书库。

->在藏书库入手二段跳后使用飞装甲和二段跳能力来到礼拜堂的传送点->从礼拜堂的传送点传送回到荒城回廊->用弹墙二段跳的BUG从荒城回廊直接到达忘却庭院->从忘却庭院的浮游方块5出城到恶魔城最上阶(在浮游方块左上方出城，出城后只要原地跳跃就可以了）->打通恶魔城最上阶和时计塔相连的墙壁，到时计塔->在时计塔打完死神后到恶魔城最上阶的传送点->传送到荒城回廊->再次到礼拜堂出城点->出城到混沌进行最终BOSS战->GOOD ENDING达成。





路线补充说明：本来最后使用的出城到最上阶的下部的出城

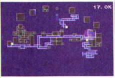
研究中心

点是三条通往时计塔的路线中最短的，但是为了到达出城点在忘却庭院多开了不少地图。该路线的最终完成度17.8%，出城次数：3。

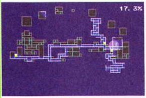
路线5：本文重点推荐路线，这条路线的达成方法和路线4基本类似，惟一不一样的只在到达时计塔的出城不一样。这条路线是从忘却庭院的大浮游方块2出城到了恶魔城最上阶的上部，然后从时计塔的传送点返回荒城回廊。

路线补充说明：最终完成度：17.2%，出城次数：3(出城到混沌以后地下水脉还会多开出一格地图，增加0.2%的完成度)。

这张地图应该是最完美的了，是最速、最低完成度的共通路线。而且走法并不复杂，惟一困难的地方可能就是从礼拜堂出城到混沌，少开那一格地图的操作方法，这点会在文末详细补充说明。









路线6：也和路线4相似，该路线是从忘却庭院的浮游方块2出城到了时计塔，最终完成度17.4%，出城次数：3。(也是在地下水脉增加了0.1%)

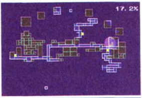
综合类

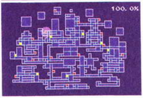
7,8这两条路线都是属于上面两种路线的综合。在初期拿飞装甲的魂，然后从礼拜堂出城到礼拜堂出城点的下方，避过刺尾狮直接到达藏书库取得二段跳的能力，然后返回礼拜堂的传送点传送回荒城回廊。从荒城回廊再次到礼拜堂出城点后出城到混沌，从混沌返回到忘却庭院，和JULIUS一分高下后到忘却庭院的几个大浮游方块出城到时计塔或恶魔城最上阶。死神BOSS战后入手潜水的魂，再从时计塔或者恶魔城最上阶的传送点传送回荒城回廊，最后再一次到达礼拜堂的出城点出城到混沌进行最终BOSS战达成GOOD ENDING。

路线7：具体路线就不多罗嗦了，相信大家看了以上的路线图和说明文字，已经对整个最低完成度的思路和实现方法都有了系统化的认知了。

该路线是出城到时计塔的，从时计塔传送点返回到荒城回廊，其最终完成度为17.3%，出城次数：3。

路线8：这张就是目前所能达到的最低完成度地图了(同路线5，最终完成度都是17.2%)。需要补充说明的是，这条路线的实际完成度是17.0%，由于出城点用的是通往时计塔的分歧出城点3，而使用该出城点出城的话，完成度会额外增加，如果单单数地图显示的格子数的话，这条路线比同样是完成度17.2%的路线5要少一格。所以严格来说，只有这张地图才能算真正意义上的极限最低完成度。

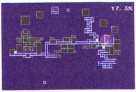




具体的路线走法我就不浪费篇幅了，最后请大家比较一下最低完成度地图和完整的100.0%的地图。

最后补充开地图的几个注意点：去混沌的出城点可以在如下图位置出城(就是大家所熟悉的礼拜堂出城点的出城的那个平台的上面一个平台，注意这里千万不能往左走，只要走到这块平台的左边一半就会把下一格地图开出来)，向左跳，位置基本上和苍真现在脚下的位置平行(操作技巧：可以把苍真现在所在位置和版边中间一分为二，苍真起跳的时候控制其跳在中分线上，然后按住左，基本上就可以了，当然，并不能保证100%成功率，毕竟这个有不少运气成分在里面，多开一格地图和少开一格地图只有一线之差)，在这里出城的话，可以使礼拜堂出城点这里少开一格地图(如地图所示，已去过混沌，少开了礼拜堂出城点最下方一格的地图，操作方面难度还是相当高的，并且有相当的运气成分在里面，建议使用模拟器的玩家用S/L大法来实现)。





最后：17.2%的完成度(实际是17.0%)是目前可以达到的最低完成度，使用了尽可能合理的出

城方案，在没有新的BUG出现以前，是苍真可能达到的极限最低完成度了，希望本文可以抛砖引玉，期待更极限的最低完成度出现。

最速通关

关于最速通关，因为路线较多，并不能说具体那条路线就是真正的最速路线，上文所述的最低完成度路线4、5、6中每一条路线基本上都能成为最速路线，具体的攻略时间还要看个人操作，下面提供提高速度的几个注意点，对路线熟悉以后，通关时间控制在18分钟以下轻而易举。

提高速度方面的几个要点：

1.直线行军全部采用魔兽变身突进来进行，这样可以大幅提高行进速度，还可以顺便赚点经验值。

2.必须放弃所有BOSS战后获得的全回复药，打完每个BOSS以后就马上在BOSS房间的门边等开门。

3.黄魂长期装备钢铁巨像(102#)，这样即使受到伤害也不会对攻略速度产生太大的影响。必要的时候还可以硬闯节约攻略时间。

4.在获取魂的时候，用雷人偶将放有魂魄的柱子打开，而不该走近去砍开，让苍真在房间边缘等魂吸入体内后马上出房间。

5.和死神的BOSS战的时候，利用死神变成第二形态的时间用空鱼(82#)祈祷来大幅提升攻击力，可以秒杀第二形态的死神，另外，这个方法同样可以使用于BOSS RUSH。(另外，BOSS RUSH时最后一战打112#格拉罕姆的第二形态时也可以使用这个方法)。



6.如果路线是从混沌回忘却庭院，那就必须要打JULIUS，这时候可以考虑稍微练一下级，在下图位置用魔兽变身突进打剑魔(EXP1500)练级，大概只需要练1，2分钟，练到15级就足够了，这时候MP就刚好足够使用红色米诺陶斯(89#)打JULIUS了，不然只使用魔兽突进和雷人偶打6000HP的JULIUS的话会相当费时，而且以后打死神的时候也比用雷人偶打快许多。

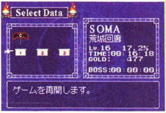


另外，如果采用不需要打JULIUS的路线，也可以在最终BOSS战以前升到15级以便可以使用红色米诺陶斯(89#)进行BOSS战。当然，对自己BOSS战速度有足够信心的话这条就可以不需要了。

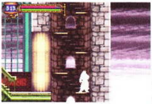
7.如果使用真空刃打铁球的话，比用普通武器要快很多，如果真空刃还没有入手的话使用具有两次攻击判定的武器，比如妖刀村正，也是不错的选择。

8.打最终BOSS的时候，先把红魂打出来，这样的话可以使用战魂比单单用武器打要快多了。

最后提供我的一个记录作为参考，这个记录采用的是GOOD ENDING路线5，且同时达到了最低完成度。当然时间还可以更短的，这个就需要对地图构成以及各怪物的分布和攻击模式相当熟悉，再加上良好的操作和必要的练习，想要超越的玩家就多多练习吧。



题外



一个有趣的BUG——白色苍真，需要和下图一样的特殊地形，有一小段悬空的地形，悬空的地方可以靠苍真的变身突进的惯性而冲过的，悬空部分前面要有足够的地方加速，满足这样的条件就可以使用这个BUG了。

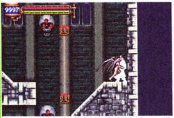
达成方法：在离悬空地形较远的地方使用三个变身突进中的一个变身突进，在马上到达悬空的地形以前放开R键，让惯性使苍真冲到悬空地形上，这时候苍真就会在悬空处变





回人形，以后苍真身上的白色就会保持。如果苍真再次变身，或者传送都会变回正常颜色。

类似地形：满足以上条件的地形在整个恶魔城里还有不少，就不一一列举了。



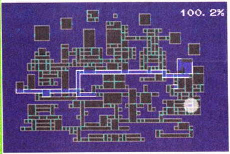
LIKY注：北京冯凯玩友也发现了此BUG，另外上海的徐寅啸和魏翔玩友还发现了一种方法也能实现这个BUG，就是在变身的状态中被魅魔以“指令投”命中，也会全身闪光。

超过 100% 的地图完成度的方法

本以为最低完成度地图已经很完美了，谁知道在无意中又发现一个加完成度的出城点，巨寒，就是这个出城点使我的最低完成度研究多了几乎一倍的工作量（当初没注意，一直以为多的一格完成度是在通往混沌的时候加的），但也算是一个新的发现，我就把完成度1增加的方法详细写出来。

地图完成度上升的几个必要满足的条件和注意事项：

1.特定的地形：目前所知这种能增加完成度的地点都满足一个条件，就是出城以后能达成两次瞬间移动，就是在出城以后瞬间移动一次以后，无须玩家做任何动作，苍真会再次瞬间移动第二次，这时候地图完成度就会增加0.1%，看如下地图，苍



真做了两次空间移动，在地图上留下了一格悬空的格子（严格来说是三次，第一次在礼拜堂，画面一闪而过，但在地图上可以很清楚的看到在礼拜堂凭空多了一格地图，第二次就是图2，第三次才是如图3最后所到达的地点）；当然，满足这个条件并不一定会加完成度，比如从礼拜堂出城到混沌，也属于两次瞬移的出城，但是完成度是不会增加的。

2.除了两次移动，还有一个重要条件就是要移动往的区域必须是苍真没去过的，必须出现如下图2这样的LOGO画面才会增加完成度，这个也是一个重要的条件。

3.除此之外需要注意的是，每个增加完成度的出城点增加完成度只能一次；也就是说如果用已经增加过完成度的存档重开游戏的话，再用同样的增加完成度方法的话，完成度并不会再次增加。

4.不管在哪个出城点增加完成度，在地图上都是不会显示额外的地图的，在《晓月圆舞曲》中是永远看不到类似《月下》出城后增加的白色地图的。

5.目前所知的增加完成度出城点就有这么两个，一个就是忘却庭院出城后跳跃到达恶魔城最上阶的出城点。（UCG 7月A），另一个就是下面马上要说的礼拜堂的加完成度的出城点。在进行最低完成度攻略的时候请注意尽可能避过这两个的地方。

礼拜堂出城点出城点增加完成度的方法：

1.在礼拜堂出城点出城到如下位置（以前所说的去混沌的出城点的上面一个平台）。



图1

2.向左上方跳跃，要注意高度不要太高，如果跳太高的话会黑屏的，如果跳跃出现两次出城的情况，且出现如下图2的LOGO画面，就成功了，完成度再次UP。



图2

目前极限100.2%，很有可能还会有这种类似的加完成度的地点，这方面的爱好者也可以自己尝试着发掘一下。



图3



文：火花天龙剑 666

变幻背后的真实——游戏中的乱数

乱数是隐藏在游戏表面数据之后的秘密，在“《火焰之纹章》系列”中更是决定了一切行动的结果，对此有一定了解会有助于对游戏的深入掌握。在第82期《游戏机实用技术》中，666曾经为大家介绍过在GBA上调整《烈火之剑》乱数的方法，但是不少读者来信反映看不懂，这里特地邀请他为大家来详细讲解。

初级教程

Ⅰ. 何谓乱数？

乱数，即随机数，是为了判定随机事件而产生的一系列看上去没有规律的，散乱的数。从计算机产生随机数的方式来看，一般也称其为伪随机数。

可以说任何游戏，只要有随机情况的判定，就离不开乱数。

在“《纹章》系列”中，攻击是否命中、必杀或特技是否发动、升级时各项能力值是否上升，甚至是某个敌人攻击我方的哪个人，攻击时是站在被攻击者的下方还是左方（假设距离一样）这样的AI，都是通过乱数来判定的。

因为命中率、必杀率、特技发动率、成长率等等都是以百分率表示的，具体的判定方法就很简单了。假如某几率是50%，如果乱数的大小在0～49的范围内，则判为成立，否则在50－99的范围内则判为否决。判定成立，意味着对命中率来说是攻击命中，对必杀率来说是必杀发动，对成长率来说，则是某项能力的提升。

Ⅱ. 何谓乱数表？

既然要用乱数作随机判定，乱数就自然要存在于内存中。而乱数表就是指内存中连续存放的乱数的集合。如果这样说还是比较难理解的话，我们看一个具体实例。《圣战之系谱》的乱数表是由55个乱数组成的表。就是说在内存的55个连续地址中，存放了55个大小不等，范围由0～99的整数。

游戏的每一个随机判定都会消耗一个乱数。当55个乱数都用完时，游戏会用某种方法产生新的乱数表。游戏产生乱数的方法一般都不是计算机常用的生成随机数的算法。以《圣战之系谱》为例，只是用55个数和100之间作加减法而得到新的乱数表。虽然这样的处理方法使得随机数分别不太均匀，不过对游戏过程的影响还是基本可以忽略的。



对《圣战之系谱》比较熟悉的老玩家可能都有这样的印象：游戏序章一开始，无论是用ノイッシュ还是アレク攻击敌方，敌方的反击都一定会命中，尽管在シグルド的指挥下敌人的命中只有三十多。

最底下由55个乱数组成的乱数表就是游戏每次开始时都会用到的第一张乱数表，称为初始乱数表。游戏中的各个随机判定将由第一个乱数开始，逐个往后消耗乱数来达成。这里有个特殊情况，仅限于游戏刚开始的这张初始乱数表，第一个乱数会被舍去。实际开始用的是第二个，即“17”。

我们来具体分析一下。

如果开始先用アレク对敌人斧男发动攻击，第一个需要判定的是攻击是否命中，这将会用“17”来作判定，因为命中率是100%，自然判为成立。而之后第二个“15”则是敌人反击的命中率。敌人的命中率是32%，17<32，所以也是判为成立，敌人的攻击也命中了。

重新load档，换为ノイッシュ先发动攻击，注意ノイッシュ比アレク多了一个特技必杀。第一个仍是命中判定，同样判为成立。而第二个则是必杀判定。因为ノイッシュ的技只有7，即必杀率为7%，15>7，故判为否决。所以ノイッシュ只作出了普通攻击。第三个是敌人反击的命中判定，乱数是“33“。而敌人的命中率刚好是36%，33<36，很不幸ノイッシュ也只能被敌人的反击打中。

从刚才的分析中，不知道大家有没有注意

《系谱》每次开始都是由以下的这张乱数表开始的。

行	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	64	17	15	33	15	83	41	70	98	50	90	17	85	94	36	73	41	89	82	37	44	52	80	66
B	19	61	86	55	21	49	53	53	55	80	26	95	25	40	74	32	85	50	96	75	81	75	61	13
C	14	18	74	93	13	7	84																	

到，即使是100%的命中率，同样要用一个乱数来判定。这是因为根本没有必要对100%的情况作额外的特殊处理。虽然百分百命中的攻击在我们看来算不上随机事件就是了 -_-。

同样值得留意的是，必杀判定是在命中判定之后的。如果攻击不命中，则会跳过必杀的判定，这也解释了为何没有落空的必杀。说的具体点，就是一次命中的攻击会消耗两个乱数，一个用于命中判定，一个用于必杀判定。而一次攻击落空，则只消耗了一个乱数用于命中判定。

游戏之后的情况也是类似的，通过不断的消耗乱数来做随机情况的判定。

对于升级，因为《圣战之系谱》升级时能提升的能力有8项，这就需要用连续8个乱数来逐一判定。

Ⅲ. 何谓凹点？

如果某次升级的结果不满意就马上SAVE&LOAD（以下简称S/L），直至得到一个满意的结果，这一过程称之为凹点，是纹章迷的常用词汇（其实我当地方言是叫“屈点”-_-b）。

因为《圣战之系谱》的乱数是会保存入记录的。即使S/L重来，乱数还是原来的那些。就是说如果把S/L前的操作重复一遍，还是会发生完全一样的结果。这就必须通过改变战斗的情况来使升级用的乱数发生变化。具个最简单的例子，如果A打死敌人后升级的情况不满意，则S/L，让B先去打其他的敌人，这样必然会消耗几个乱数。再回头让A打死敌人升级，因为升级用的乱数不同了，能力的上升情况就会发生改变。

实用教程

对乱数有了一定的认识，就可以开始详细的说明《封印之剑》和《烈火之剑》中预测乱数，并利用乱数凹点的方法了。因为模拟器凹点的方法可以更为随意，故以下的方法都主要是针对GBA玩家的。

要利用乱数凹点，首先就是要了解游戏中乱数在哪些情况下会被消耗掉。因为《封印之剑》和《烈火之剑》没有了特技，自然减少了相应的乱数消耗。乱数的主要消耗是以下4个方面：战斗、升级、敌人AI和移动。

1. 移动对乱数的消耗

先说说移动对乱数的消耗。这是《封印之剑》和《烈火之剑》特别的地方，也是用GBA也能预测乱数大小的关键所在。

游戏中人物的各种移动方式也会使用乱数。要通过移动来预测乱数，主要有两种方法。

1. 一次一个法

指用该法一次能预测一个乱数，是最基本的方法。

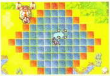


首先，让移动的光标围自己绕圈

这时只要再往上一格，箭头就会发生变化。随着变化的不同，表明消耗乱数的情况如下：



▲大。表示一个50－99范围内的乱数。



▲小。表示该乱数在0－49的范围内。

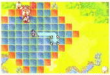
注意如果当箭头由人物的垂直方向开始出发，则表示乱数为小，否则为大。绕的方向不同，箭头的指向也会不同。而判断的依据就是箭头由人物的哪个方向开始出发。

2. 一个多个法

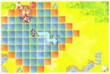
该法一次能判断出多个乱数。两种方法可以根据场合选择使用。



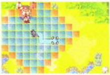
先把箭头绕成这样。只要再往右一格，箭头就会发生变化。随着变化的不同，消耗乱数的情况如下：



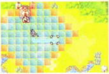
▲大。表示一个50－99范围内的乱数，是最多发的情况。



▲小大。表示消耗了2个乱数，分别是一个小（1－49）一个大（50－99）。



▲小小大。消耗了3个乱数。



▲小小小。消耗了3个均小于50的乱数。

注意前头由人物的哪个方向开始出发，像下图这样的情况，其实是消耗了一个小的乱数。就是说如果转了90度，情况刚好相反。实际操作时为了避免混乱，应该始终按同一个方向绕。





◀小。用此法对移动力高的骑士等职业，一次能测得更多的乱数。方法也是类似的。

通过反复以上的操作，就可以记录下随后各个乱数的大小情况。

要在GBA用移动凹点，就是要知道乱数的大小状况，并通过乱数的调整使得升级时，需要凹的能力对应判定用的乱数都是小于50的乱数。既然是对乱数的预测，那么自然不但可以用到升级上，对命中、必杀等的预测也是可以的。

要通过调整乱数影响升级，则必须对战斗和升级的乱数使用情况都有所了解。

Ⅱ. 战斗对乱数的消耗

下面说说战斗。因为《烈火之剑》比《封印之剑》多了一个瞬杀，使得情况有所不同。

《封印之剑》的情况：

攻击MISS消耗2个乱数，攻击命中而没有必杀消耗3个，必杀攻击也是3个。

《烈火之剑》的情况：

攻击MISS消耗2个乱数，攻击命中而没有必杀消耗3个，必杀攻击消耗4个乱数，瞬杀也是消耗4个。

为何会有这样的差别，结合之前《圣战之系谱》的分析就很好理解了。

《封印之剑》的一次攻击中，头两个乱数判定命中，第三个判定必杀。而《烈火之剑》则是头两个判定命中，第三个判定必杀，第四个判定瞬杀。如果没有命中则不会有必杀判定，必杀没有发动则不会有瞬杀的判定。

至于为何会使用两个乱数来判定命中呢？很遗憾我也还不知道。两个乱数中，有时是用第一个来判定，有时则用第二个，至于具体规律还不清楚。如果想通过乱数预测来保证命中，则应该保证两个乱数都同为小。

Ⅲ. 升级的乱数消耗

一次升级消耗7个乱数用于能力是否成长的判定。依次是HP、力、技、速、守备、魔防、幸运。注意幸运是排最后的。

Ⅳ. 具体凹点方法

因为游戏是自动记录的，当某个人物攻击或待机被输入时，状态都会马上被记录。之后RESET，也只能读回到上一次攻击或待机时的状况。而乱数的相应状况也会一并记录。不过如果只是通过移动消耗乱数，并不会马上进行记录。利用这一点，调整乱数的具体方法如下：

1. 通过移动预测出一连串乱数的大小情况。

2. 选择希望用于升级的乱数。升级会使用7个乱数，这里假设你希望的是第8至第14个乱数用于升级判定。

3. S/L。这时乱数又回复到了没有移动之前。

4. 把前面的7个乱数消耗掉，使第8个开始用于升级判定。

对于用杖或跳舞等非战斗方式升级的，很简单，只要用移动的方法把7个乱数消耗掉就可以了。而对于战斗升级的，假设敌人能被你的一次攻击打死，因为一次没有必杀的攻击是消耗3个乱数，就是说应该先用移动消耗4个乱数。这里要求首先对攻击的命中、必杀等情况作个预测。

因为敌人AI消耗乱数的情况更复杂，一般的预测和使用都是在我方的回合内进行。

利用该方法凹点，对于成长率50%以上的能力，可以保证一定提升。而对于成长率低于50%的能力，因为乱数的范围由原来的0－99变成了0－49，等于成长率提升了一倍。使7项能力的判定乱数都是小乱数是不现实也没必要的，只需保证几项重点凹的能力就可以了。

进阶教程

Ⅰ. 0～99的乱数表和0～255的乱数表。

为了应付不同的随机判定，有些游戏准备了两张不同的乱数表。其中一张存放的是0～99的乱数，另一张则是0～255的乱数。比如我们熟悉的“《FF》系列”，像命中判定这类最大值是100%的随机判定仍然是使用0～99的乱数表，因为那样比较直观。而踩地雷的遇敌方式则由另外一张0～255的乱数表作判定。以《FF Ⅵ》为例，在地图上移动时，每移动一格就会用一个

0～255 的乱数判定是否发生战斗，然后再用一个 0～255 的乱数判定敌人的种类和数量。再之后，则会用一个 0～99 的乱数判定战斗是先制攻击、前后夹击还是普通模式等。

而"《纹章》系列"则一贯只采用一张 0～99 的乱数表的形式。

Ⅱ. 为什么要把乱数表的当前状态保存至游戏进度里呢？

这样做主要是为了使玩家不能通过无限反复的 S/L 来达到某种目的。作为系列中首次引入每回合可以 S/L 的《圣战之系谱》，这样的做法就变得有必要了。因为通过行动次序改变乱数的方法始终是有限的，把乱数表的当前状态保存至游戏进度里，起码避免了机械式的 S/L 来改变某个随机事件的发生情况。

其实在 RPG 中也有这样做的必要。拿《FF Ⅱ》来作例子，该游戏有个所谓在大地图不遇敌的方法：走一定格数如果还没遇敌，则 S/L。因为乱数表已经更新，这时再走一定格数再 S/L，重复就可以一直走下去而不遇敌了。不过因为该法对游戏过程影响毕竟不大，所以到了之后的《FF》数作仍然没有被去掉。

Ⅲ. 关于乱数的改变方式。

除了游戏的各种随机情况要用作判定的乱数外，不少游戏还有其他的使乱数改变的方式。比如《776》，在人物状态画面中乱数会按帧自动消耗，武器的选择过程也会消耗一个乱数。这样做主要也是为了增加变化，不让玩家轻易能抓住游戏的漏洞，利用乱数达到各种目的。其实在状态画面中消耗乱数是 RPG 的常用方法，比如《FF Ⅴ》（《FF Ⅵ》则不会）。再有就是《封印之剑》和《烈火之剑》的做法，不过那样的做法更像是设计者有意为玩家提供一种利用乱数的方法。注意在《776》中，状态画面中乱数是按帧自动消耗，即在该画面的停留时间越长消耗的乱数越多，而且对消耗乱数的个数很难加以控制。而选择攻击指令后选择一次武器是固定消耗一个乱数，可以通过反复选择来控制乱数的消耗。不过因为《776》没有每回合的存档，控制乱数只对模拟器的玩家有意义。《FF Ⅴ》则是每打开一次状态画面就消耗一个乱数，与停留时间无关。

《烈火之剑》通关随想

文：火花天龙剑 Malas

在没有玩到《烈火之剑》之前，我一直把它当作《封印之剑》的一个资料篇来看待——当然，即使是到游戏爆机，我也没有否定自己的这个观点。但如果说我仅仅因为其是一部资料篇而把它当成一部平庸之作来看待的话，那我的的确确是错了，而且还不是一般的错了。



当然，从拿到游戏到前 10 关结束，我依然，甚至是更加固执地坚持着自己的上述观点——相比较《封印之剑》而言几乎毫无进步的画面和音乐，依然原封不动地搬照封印的系统——如果是资料篇那也罢了，但让我近乎有种被愚弄感觉的教学系统，和那低得不可思议的难度确实实在在地让我感到了不快——这还是那我曾经为之废寝忘食，彻夜不眠的《火焰之纹章》吗？高难度，作为"《FE》系列"最大特点与魅力在所在，在这里已经荡然无存。情节方面也很简单，就是居住在草原的少女琳从两位来自利基亚的基亚兰城的骑士口中得知自己的真实身份竟然是基亚兰侯的孙女，在回故乡的途中遇到种种磨难，在回到故乡后挫败了侯弟兰古雷的叛乱阴谋的一段历险。完成琳篇一共用了 2 个小时不到，再看看任天堂官方 Q & A 上回答完成琳篇一般要 10 小时左右的介绍，给我的感觉是失望么？也许是吧。相信对于这一点许多"《FE》系列"的老玩家都有同感。

当然，我是坚持到了游戏结束的，我能够清楚地看到艾利乌德篇和琳篇是两个完全不同的篇章。可以说，进入了艾利乌德篇，才算进入了《烈火之剑》的真正世界：以主角艾利乌德父亲的失踪为起点，拉乌斯城的达林侯爵的叛乱，引出了曾在琳篇中露过一面的神秘暗杀组织"黑之牙"。在寻找父亲的旅途中，艾利乌德逐渐发现父亲的失踪与"黑之牙"有很大关联，而"黑之牙"的目的竟然是要将



在数千年前“人龙战争”中失败而逃亡到异界的龙族重新召唤到大陆上来。东方军事大国贝伦的浮出水面，国王迪斯蒙特暗中对“黑之牙”的支持和纵容，以及雇佣“黑之牙”暗杀自己的儿子——王子泽菲鲁，也可以让我们对《封印之剑》中这位贝伦王者有更进一步的认识。多次为琳和艾利乌德所救，“黑之牙”一直追捕的尼尔斯与妮妮安姐弟，其真实身份竟然就是龙族的化身，“黑之牙”用来召唤龙族的钥匙。看到手持烈火之剑的艾利乌德发现自己所杀死的冰龙就是朝思暮念的妮妮安的化身时的那种悲痛欲绝，以及站在面前的奈鲁加鲁的无情嘲笑时，我的心头也有一种酸酸的感觉——也许是很久没有接触过类似的悲剧了，至少在《FE》中，只有《圣战之系谱》的剧情能让我品尝到相同的滋味。

潜伏在贝伦的暗杀组织“黑之牙”无疑是本作剧情中心，然而和绝大多数“《FE》系列”的反面组织不同的是，“黑之牙”最初只是一个在首领布兰达的领导下，劫富济贫的义贼组织，之后由于奈鲁加鲁的介入才逐渐堕落为恐怖的暗杀组织，然而作为敌人的“黑之牙”中的“四牙”——“白狼”罗依德，“狂犬”莱纳斯，“苍鸦”乌露斯拉，“死神”贾法尔究其本质却都不能称为恶人，尤其是罗依德兄弟的豪迈大度，乌露斯拉的冷静忠诚，以及在其外表冷酷而内心善良的贾法尔都堪称是成功的人物形象。而布兰丹之女尼诺与贝伦王子泽菲鲁那种同样渴望父母之爱却不得的同病相怜的心情也令人难以忘怀。只有在最终关，面对着被奈鲁加鲁异化为人偶的他们，那种酸涩的无奈终究只能留给自己咀嚼。

而丰富多彩的对话亦将我方角色的形象衬托地更为鲜明，天真烂漫的塞拉，活泼开朗的法利娜，楚楚可怜，令人喜爱的芙萝妮娜，而贾法尔向尼诺告白的那动人一幕更是长久留在我的脑海中，再看看那些角色间的支援对话，时而令人会心一笑，时而令人潸然泪下，时而又令人陷入久久的深思之中。

之前从未期待过的剧情竟然给了我这样的触动，是我始料未及的，至少在我看来，这部作品



的情节已经脱离了“《FE》系列”所旧有的框架和风格，更接近于“少男少女的浪漫冒险物语”这样一种感觉，非常的轻松活泼而又带有一点奇幻色彩。有别于传统“《FE》系列”那种以推翻暴政，光复祖国，因而带有较为浓重的历史宿命感的风格，这可以算是本作的最大特点。

无论是琳篇，还是艾利乌德篇，难度都不算太高。尤其是琳篇，完全可以当作一个教学模式来看待。相信在如此体贴入微的教学设定下，即使是第一次接触“《FE》系列”的新手也不会产生畏惧感了。当然和前作一样，通关后追加的HARD模式，使得老玩家也不会因此感到无聊，不过说回来，不刻意练级的话，最终章要做到完美过关还是有点难度的，个人感觉被异化后的“黑之牙”的8个BOSS实力要远胜《系谱》中的十二魔将，最终BOSS火龙的实力也不是前作的魔龙可比的，就单挑而言，确实可以排进“《FE》系列”最强BOSS之一了。

值得一提的是，本作的人设真的非常漂亮，不论是原画还是实际游戏中的头像，更加成熟，完全摆脱了前作中的“罗莉”、“正太”感觉（尤其是漂亮的JJ非常多呢……^-^）。画面上虽然没有太大该进，但战斗和对话时的背景描绘也比前作更为细致，情节中穿插的一幅幅原画图片也令人赏心悦目。另外追加了音乐收集，支援对话收集的多种收集要素，最令人激动的大概是通关后追加的以海克特鲁为主角的新篇章，在剧情上有所不同，并增加了一些新的人物，而新增的19章异传的情节亦值得我们玩味再三。

《烈火之剑》是很出色的一部游戏，无论是作为单独的一个系列作品还是仅仅一个资料片来看待都是如此。然而作为一个掌机游戏终究有它的局限性，无论是《封印之剑》还是《烈火之剑》，都可以看到在加贺离去后，继任的制作者革新求变的态度，从《776》到现在的《烈火》，“《FE》系列”正由一个极端的CORE USER向的游戏不断向更易于为大众所接受的方向发展。这样一种转变，究竟会把《FE》带向哪一个未来？是会拥有更广泛的FANS群体？继续着它在S·RPG游戏中的光辉，还是流于平庸？逐渐走向没落？我不敢妄下评论，因为我终究只能做一个旁观者而已。

附：在写此文时又听到一条消息：加贺昭三即将回归任天堂，《FE》最新作即将于今夏发表。虽然明知这条消息是谣言的可能性居多，但连ENIX和SQUARE都可以合并，这世界上还有什么事情不可能发生呢？

文：火花天龙剑 桂木弥生

革新与转折点

——《烈火之剑》略谈



“《ファイアーエムブレム》系列”（以下简称《FE》）是日本游戏业巨头任天堂公司旗下数款大作中的一款，其历代都以着优秀的游戏性与出色的剧情被业界尊为S·RPG类形游戏的泰山北斗之一，之所以如此也与着其历代制作小组“十年磨一剑”的制作态度有着密不可分的关系，而今这个一向以严谨闻名的游戏系列却打破了以往的常规，竟然在离前作发售仅隔一年的时间推出了续作，此行此举也使得了本作品的拥户者在吃惊之余不仅担心起了新作的“素质”问题。

此文撰时，尘埃早已落定，新作亦如期发售，且不论是销量还是那代表着“游戏业界权威评定”的《FAMI通》评分都取得了一定的成绩同时亦受到了各界的好评。虽然《FE》还是《FE》，好评还是好评，但是细心的玩家也一定从这略有特别的一作中感到了一股“春天之风”所带来的新气息。

伴随着此作的发售一些对业界有了解的玩家也一定听到了不少关于“《FE》系列”以后将一年一作和“GC版《FE》呼之即出”的传闻，且先不论此等传言的可信度如何，就单以着“无风不起浪”这一古语来讲，此些传言亦不无道理，毕竟《烈火之剑》此风吹得可是颇有力道的。

发售前：业界就对于一向以着“十年磨一剑”为制作态度的任氏做出此举而感到惊诧，一时之间如“任氏要走S社路线”、“《FE》要走《机战》路线”等等流言四起。

发售后：游戏过后众游戏中所表现出来的一些与以往不同之处也使得很多玩家认为任氏对于《FE》是另有新打算，一时之间又是流言四起，且较发售前有过之而无不及。

本来一部从故事背景乃至是部分资料与系统继承前作的作品根本谈不上所谓“革新”二字，但《烈火之剑》却不仅在制作周期上打破了此系列的传统，而且在别的方面亦打破了这一传统！或许提到“革新”很多国内《FE》玩家就会想起96年的那一部《FE》史上最“离经叛道”的《圣战之系谱》，不得否认那作的“革新”是很成功也使得了其成为国内《FE》玩家心中的“圣经”，但可以说那作的“革新”是“由表至里”的“革新”，因为其所做得最大变动是整个游戏的“外貌”而非内在的一些东西，比如“故事的主体”“剧情的表述方式”等等。而《烈火之剑》虽亦属“革新”但其是“由里至表”的“革新”，毕竟在表面上来看其与前作《封印之剑》简至是一模一样，但深入其中就会发现其的不同之处。

先是系统，整体而言因为制作周期等等原因，此作的系统与前作大致上是相同。而加入的几个新系统先不论其作用如何，就单以“创新度”而言就实属难能可贵，天候变化、各种各样辅助道具的出现、各异的通关条件，都使得了在战场上战略多元化，虽然此几种系统现在看来还多多少少有些鸡肋，但不得否认的是制作者加入这一些个新系统的的确确是想要改变一下《FE》传统的战略方式。

如果说系统的几个变化只能用“创新”来形容，那此作的剧情方面就可用之前所说的“由里至表”的“革新”来形容了。熟通各代《FE》剧情的玩家不难发现以往历代《FE》故事的主体都是以着“战争”为主，表现了中世纪宏大的战争场面以及残酷的战争所带来的悲伤，当然了还有那略带着浪漫的“王子复仇记”。而此次《烈火之剑》则一反常态以着“奇幻”与“冒险”作为了故事的主体，虽此主体更加重了浪漫主义的成分但同时亦做到了通过“冒险”来描写人间百味，比起以前那种虽然让人充满了憧憬但却略显空洞的史诗这样更显得贴近生活，使得每位玩家可在游戏中找到真实生活的缩影。当然此作还变动了剧情与人物上的一些安排，不会与前几作产生过多的雷同。

不难发现，以往的几作《FE》在对于剧情的描写上大多以点明重点，画龙点睛为表述方式。而自从加贺先生在《TearRingSaga》中采用了多台词，广过场的方式后，这种通俗易懂的方式很快就吸引了很多的“伪非FEFAN”。而后在《封印之剑》中任氏还是采用了点明重点，画龙点睛

的表述方式，但由于《封印之剑》本身的人物刻画略显苍白，于是关于《封印之剑》剧情的评价可谓是褒贬不一，也就是说《封印之剑》虽有良好的战略性与严谨性来保驾护航但其剧情上的硬伤还是显而易见的。

在此先简述一下这两种表述方式的利与弊

1.点明重点，画龙点睛的表述方式：利则是通常对于一两个十分出彩的人物如此描写只要把握的好定会给人留下极深的印像，而弊则是会造成部分人物存在感薄弱且使得一些对剧情理解略差的玩家很难揣摩剧中人物的性格和心理。

2.多台词，广过场的表述方式：利则是通常多数人物都会给玩家留下印像，几乎没有存在感特别薄弱的人物，而且通俗易懂，很容易让玩家把握住剧情的主干，同时使剧情更生动曲折。而弊则一个真正有血有肉的人物需要大量台词和出场才好塑造，但是人物台词过多，剧情过于复杂常会使玩家在理解上产生偏差与误解。

在此举例说明一下关于这两个表述方式在GBA上两作《FE》上是如何表现剧情的。

点明重点，画龙点睛的表述方式：《封印》中采用的就是这种表述方式，先回想一下封印中各章起始与结束的剧情有多少，恐怕很多玩家都还记忆犹新吧。答案自然是：不多，而通常这不多的一些剧情中主角罗依的对白占得比例又较大而他的对白又往往是些淡淡地叙述剧情之类，根本体现不出人物个性或是较为有冲击力的剧情。从这我们就可看出此种表述方式的弊端，一但人物刻画失败，过少的台词量使得人物性格与剧情都显得十分空洞。好在《封印》本身有着"支援对话"此系统，我方人物性格还可以借此来补完。而这种表述方式的利则是可以借用一段故事场景将一个人物刻画得十分深入人心，但可惜人物刻画较为失败的封印将此法用在了一些敌方角色身上但却未起多大作用，贝伦三龙将中使用此法刻画的布露妮娅与玛度克给玩家的印像竟然没有多出场几章的那修深刻……足可见使用此种表述方式对人物刻画把握是十分重要的。此表述方式成功的例子就是《圣战之系谱》中的几位人物如：序章现身的阿尔维斯与四章战死的玛妮娅等等。



多台词，广过场的表述方式：这种表述方式成功的例子就是《TRS》了，而这也是很多S·RPG游戏使用的表述方式。先看看《烈火》的前10章其中就以着大量的台词与过场来突出了"琳蒂丝佣兵团"一行人的性格和他们一路上危险但有趣的冒险，而生动的人物和精彩的故事使得很多玩家竟然忘记了自己是在玩游戏，反成了在看游戏。（笑）再加上后来成功的人物支援对话使得了人物更加栩栩如生。而敌方角色此次因为戏份台词增多就连那个未交手就死掉了的艾菲迪鲁都给了玩家们一定程度上的剧情冲击，更不用说罗依德，索妮娅这些深度刻画的人物了。当然此种表述方式的弊端也是显而易见的，比如《烈火》的后期因为人物关系复杂和剧情繁多使得了部分玩家常常搞不清所以然，再加上因为人物台词过多有时会造成部分角色前后性格矛盾的窘境。



以上便是GBA两作使用的两种表述方式结合它们本身剧情和人物刻画的分析，由此可见使用前者对人物刻画把握的十分到位才可，而后者则属于一种较为普通也很普遍的表述方式，要求的则是作者思路清晰。

或许是不想重蹈前作剧情的复辙，或许是想试着换换风格，《烈火之剑》最终打破了惯例采用了多台词，广过场的表述方式。自然这种表述方式也的确使得《烈火之剑》的剧情比前作有了质的飞跃，再加上此次人物刻画得也较为成功，至今提到此作的剧情还有不少玩家津津乐道。

（在此说句题外话，负责这次《烈火》剧情翻译的我比较了一下《封印》的文本，《烈火》的文本竟然较之要大出几倍之多，且翻译之时，过场之多难以计数，可以看出任氏此次在剧本上是下了一定的苦功夫。）

"由里至表"的"革新"虽然在表面上看不出有何变化，但它改变得是"骨髓"中的东西，只要略加时日必然使整个FE的世界观乃至是故事风格产生绝大的变化。当然了这种"革新"是否会继续下去那还是要看任氏如何把握了……或许《烈火之剑》与它的革新真能成为"《FE》系列"的一个转折点……

资料补完

艾利乌德篇通关评价

1：攻略评价

按过版后的回合数做依据，从11章开始，每章的平均回合数在与。



☆5	1～7
☆4	8～9
☆3	10～11
☆2	12－13
☆1	14～N

特定章节不算，如生存11回合等等。

全28版过版（外传入内）总回合数也决定攻略评价。



☆5	～299
☆4	300～349
☆3	350～398
☆2	399～447
☆1	448～

2：生存评价

有无死人决定



☆5	0人
☆4	1人
☆3	2～3人
☆2	4～5人
☆1	6人～

3：资产评价

所持物品的价值资金合计决定。以所持物的卖价决定。各章所得数值决定星的数量



☆5	20800～
☆4	15600～
☆3	10400～
☆2	5200～
☆1	～5199

全28版所得资金总和



☆5	925520～
☆4	694140～925519
☆3	462760～694139
☆2	231380～462759
☆1	～231379

4：经验评价

按所得EXP总和数决定



☆5	8900～
☆4	7600～8899
☆3	6500～7599
☆2	4600～6499
☆1	0～4599

5：战斗评价

战斗效率决定，（胜利数÷战斗数）



☆5	40%以上
☆4	35%以上
☆3	25%以上
☆2	15%以上
☆1	15%未满

特别的BGM

NO.97“ベルンの名のもとに”

音乐收集率达100%，也就是说97号之前的音乐全部收录。

NO.98“かわされた宿缘”

通关综合评价取得S且读取了前作的SAVE（22章通关或终章通关皆可），结局中出现了罗依和莉莉娜。

NO.99“神龙传说”

《月刊任天堂》2003年6月号上有下载

NO.100“シレジア王宫”

《月刊任天堂》2003年7月号上有下载

其他一些小技巧与特点

1.パビスの守り的效果是封住对方的必杀攻击，但对三天马的合体必杀技“三角攻击”无效。

2.15年后的艾利乌德，海克特鲁和5岁的罗伊和莉莉娜的一段剧情，还有泽菲鲁第一次与亚安见面时的情形，这两段隐藏结局除了可以和《封印》记录通信获得之外还可以通过另外的方法获得，前者是综合评价达到S，后者是支援对话收集率100%后获得。

3.神秘的リザイア吸血魔法，居然还能从坏掉的墙壁和古木上面吸到HP，究竟是什么原理呢，谜……

4.一些特殊物品可在《月刊任天堂》2003年5、6月号上下载到，大约物品如下：

○○○の剑、○○○の斧、トォルの怒り、ボディリング、天使の衣、○○○のやり、○○○の弓、きずぐすり（耐久60）、秘传の书、女神像（○○○为玩家自己所取的军师的名字）。

5.与前作一样，通关后的战绩PASSWORD还是存在（参见左图），只是暂时《烈火》公式站尚未开放此码的作用。

6.追加结局之二：海克特鲁篇选女性军师且到最后海克特鲁有和女性角色友好度到A，通关后会出现军师为海克特鲁未来的孩子取名的事件。

文：HUANMENG

《GTA3》DRIEF–COMBO 研究

要想在 GTA3 中拿到高 COMBO，本人认为应必备两个条件：

1. 赛车最好能改满。
2. 在 COMBO 时赛车保持在 2 档（所以只能用 MT 挡）。

在直道打弯时车身要保持有 2/3 留在车道内，超出太多 COMBO 会很快消失，直道上的 COMBO 打弯幅度越大越易出来，而弯道上只要打个小弯就有 COMBO，注意，弯道 COMBO 必须是车在弯道拐弯时才打的出，本人目前的成绩是：一道 NSX–R 56COMBO；二道 ASLS02 40 COMBO；三道 Z16A 63 COMBO。

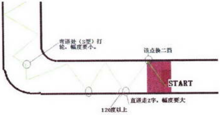




完成全部三条赛道后可得到 6 辆车，这样全图鉴即可完成。

还有一点要补充的是，对第一次玩《GTA3》又想快速完成全图鉴的朋友可以先从 DRIEF–COMBO 打起。在第三赛道只要拿到 FINE 的称号就可得到 HONDA 的 NSX TypeR，快速通关就不是问题啦。不过这就涉及到了一个新问题——DRIEF–COMBO 入门。

首先，我们要掌握一条定理：D 是 COMBO 出现的前题，有 D 不等于有 COMBO，但 D 一消失那就得从 0 来过。所以，要出 COMBO 首先就是要保证 D 的持续，之后就是出 COMBO 啦。



要想出 COMBO，第一步就是要如何保证 D 的持续出现（D 在车速表的右侧）。在车速达到 58KMH 以上时，将车左（右）打轮（打第一次时幅度一定要大）D 就会浮现。然后再左右交互打轮 D 就会持续下去（车出道的话就消失）。第二步就是如何出 COMBO 了。COMBO 的出现有两种情况：

1. 直道大角度走 Z 字。
2. 弯道中角度走 S 字。



由于是用原车玩 DRIEF–COMBO 车会不太好控制，想连高 COMBO 是不可能的，所以直道的角度打到可出 COMBO 就行；弯道的角度要大，不然 D 极易消失。但过关得车是不成问题。一般拿到 EX–CELLENT 的称号就可得到个赛道的第二辆车。

备注：

D–COMBO 6 辆＋杯赛 87 辆＋速度模式 4 辆＝9

DRIEF–COMBO 共有 5 个称号，根据 COMBO 数来定。

FINT	10～19
VERY GOOD	20～25
GREAT	26～30
EXCELLENT	30～40
CRAZY	50 以上

以上均属本人个人观点，若有不足及错误请指教。

口袋妖怪广播台

幻之小精灵“吉拉齐”

从6月21日开始，日本全国开始配布《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》的201号妖怪“吉拉齐”的资料。这只许愿妖怪是不能通过单机或者联机游玩GBA《口袋妖怪》获得的，惟一的获得方法就是从官方接受资料配布。虽然国内玩家用正规玩法几乎无法实现捕获它的可能，但是阿修罗还是要在这里介绍一下关于接受资料配布的相关事宜。如果大家有机会在近期前往日本千万不要忘了去取得这份珍贵的数据呀！

数据交换前期准备

必要条件 A

《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》任意一个版本的正版软件一份，GBA 或者 GBA SP 任意一种硬件设备一台。

必要条件 B



必须已经在游戏中取得了口袋妖怪图鉴，上场队伍中留下足够多的空间用来接收吉拉奇的数据。

必要条件 C

事先购买了附有吉拉奇交换券的《口袋妖怪 Advance Generation》电影版动画《七夕的许愿星吉拉奇》的预售券，或者收到了参加“口袋妖怪狂欢节 2003”活动的邀请明信片。

具备这以上这些条件以后，玩家就可以到官方指定的地点进行数据接收了。如果使用电影预售券，那么一盘卡带内最多可以接收5只吉拉奇的数据，不过前提是你购买了5张预售券。而使用邀请明信片的话则只能获得一只吉拉奇的数据。另外，交换数据时游戏会自动检测卡带内的存档是否经过修改，作弊的存档可能会在交换过程中出现损坏的情况……



说了这么多，那么吉拉奇到底是一只什么样的妖怪呢？它能不能像以前超梦或者鲁基亚呀那样拥有超高的人气呢？就算得不到，还是让我们好好看一下它的能力吧！

以下分别是《红宝石·蓝宝石》中吉拉奇的图鉴和大小对比图。可以看出两个版本之间图鉴解说的差异：《蓝宝石》中的解说词是：“只要用纯洁的声音唱歌给它听就能够将它从千年的睡眠中唤醒。传说它可以实现唤醒它的人的任何愿望。”而《红宝石》的解说则是：“传说它在觉醒的时候可以实现头上的诗札上所写的愿望。如果感受到危险，它可以保持睡眠的状态进行战斗。”



吉拉奇的能力

在《红宝石·蓝宝石》中，吉拉奇擅长使用的技巧是“许愿”、“念力”和“睡觉”，在特性“天之惠”的作用下，这些招式的效果会远远超过普通的超能系妖怪。另外，在剧场版中，吉拉奇还可以使用瞬间移动和心电感应两大能力，不知道在GBA版中升级以后能否习得呢？



神秘的果实

根据目前的情报，在此次活动中配送的吉拉奇身上会携带一粒神秘的果实。这里神秘的果实是37号或者38号中的任意一种，但是无论是哪一种果实都是无法通过普通的游戏方式获得的。这就是果实的图鉴，分别是37号リュガ和38号カムラ。



口袋妖怪对战卡e+



近日，任天堂官方推出了一款新的GBA周边机器——Card e Reader +。这款机器是原先的Card e Reader的强化版本，可以在使用该周边的时候同时使用GBA外部扩张端子。不过这不是最重要的，关键在于这个机器对应最新版本的《口袋妖怪对战卡e+》。而通过该周边读取《对战卡e+》的数据以后，可以打开《红宝石·蓝宝石》中ネクサネ市中老爷爷家那扇以前无法打开的大门！具体如何实现，现在就让阿修罗来为你一一解说。



为了实现这次数据传输，必须事先准备好两台GBA（或者GBA SP），一台Card e Reader +，一份《口袋妖怪 红宝石》软件（或者《蓝宝石》版），还需要准备好一套专用的《口袋妖怪对战卡e+》。

将Card e Reader +与一台GBA相连，另外一台GBA则插入《口袋妖怪》卡带，用GBA专用通信线将两台主机连接完毕，然后分别启动两台机器。先用Card e Reader +读入《对战卡e+》的数据，成功后GBA画面上出现一扇大门。（图1）这个时候选择另外一台主机上《口袋妖怪》上的“ふしぎな　できごと”选项（图2），连接读卡器的GBA上的大门就会打开，可以看到未知的口袋妖怪教练的数据出现了！（图3）这是在《红·蓝宝石》游戏中按下A键确定（图4），读卡器画面的大门就会关闭（图5），《红·蓝宝石》则会显示正在传送数据（图6）。数据传送结束以后，读卡器的大门再次开启，教练的身影已经消失了（图7），而在另外一台GBA上的《红·蓝宝石》游戏中则出现了新的教练员，这个时候就可以按A键重回标题画面了（图8）！这个时候可以关闭连接读卡器的GBA了，让我们进入游戏去寻找新增的教练吧！


图1

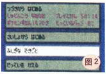

图2


图3


图4


图5


图6

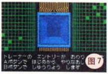

图7


图8

来到世界地图右上角的ネクサネ市，，进入下方的老爷爷家中！以前提示需要钥匙才能打开的房门现在已经开启了！和站在门口的老爷爷对话，就可以进入另外一个房间和刚才传送进游戏的教练对战了！战斗是3对3的体制，从队伍中挑选出3只妖怪以后会进行记录，然后战斗就开始了。对手就是刚才进入游戏的教练，说不定用这个方法可以和一些达到了战斗塔什里的强力对手作战呢！





虽然阿修罗以前在《游戏机实用技术》中提到过如何获得“ふしぎな　できごと”选项，不过为了照顾广大掌机迷，在这里还要重复一遍。获得这个选项的前提条件是击败了第五个BOSS——トウカ市的センリ，也就是主角的老爸。达成这个条件以后，来到トウカ市口袋妖怪中心的电脑旁，和那里的人对话，输入“ふしぎ”、“できごと”、“わくわく”和“ドキドキ”4个暗号就可以看到特殊的讯息，然后在游戏开始的主菜单那里就会出现“ふしぎな　できごと”选项了！

火热秘技

GBA 召唤之夜 铸剑物语

◆"鞭尸大法"◆

首先武器必须是拳头或斧头，然后找到象06号小鬼或68号スベルアクス这种可被打浮空（不是飞空）的怪物，把它弄到版边，用↓+A这招把它打上天，它掉下来又打上去，即使它死了也能继续打。象这样的怪物有很多，只要你攻击力够高就能连，攻击力越高就能把怪物打得越高。此法观赏性与实用性俱佳，不仅可以享受鞭尸的乐趣，还能使武器的熟练度快速提升，几分钟就能把熟练度练满，而且此法不容易失误，可以说是打不中比打中还难。



高呼INTER万岁的 周斌

GBA 火焰之纹章 烈火之剑

◆祝福状态持续法◆

舞女妮妮安加入后，她拥有增加各种属性的祝福能力，但只持续一回合，本法可以持续多个回合。方法如下：对A使用祝福，A行动结束用B救出，不降下然后回合结束，到下一回合降下，会发现A的祝福状态并不消失，再动吧（踊或奏）！如此反复可始终处于祝福状态，较弱者练斗技场有大帮助。

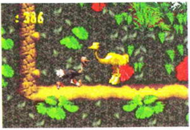
不光祝福，睡眠、中毒等状态也能利用此法不减少回合数，可同理活用。

急切希望《纹章》出现新职业"训兽师"（专训猩猩）的狂热者 xingxing927

GBA 大金刚王国

◆巨大的金色雕像

当捡到3个金色的动物雕像后，会进入奖励的加分舞台，此时一直向右走，翻过一道山壁后会看到一个巨大的金色雕像，它的作用是将你所得的分数加倍，千万不要错过了



◆直接回到地图画面

在你打过的舞台中，按START键暂停后再按SELECT键便可立刻回到大地图画面。

◆HERO模式

当游戏的完成度超过90%后，重新开始游戏时便可以选择HERO模式。

◆直接获得50条命

在选择存档的画面，将光标移动到最下方的"ERA SE"选项上，然后按住SELECT键不放，顺序输入B、A、R、R、A、L、L，成功时会听到Diddy说出"NOT BAD"的声音，这样再选择存档开始游戏时就会有50条命。

GBA 太空频道5

◆无敌秘技◆

在游戏进行中，在不可操作的情况下（比如乌拉拉走路时）输入以下秘技便可无敌，

按住L、R键，顺序输入上、左、A、左、A、下、右、B、右、B。

成功时会听到"哦"的一声，此后游戏会自动帮你按键，直到爆机。注意使用此秘技后不能取消。

GBA 佐德兽传说 2

◆隐藏机体◆

当爆机一遍后，在标题画面输入特殊指令就能获得隐藏的机体，具体如下：

输入R、R、L、L、下、上、下、上、右、右、L、L、左、左、右、下、START，就能开发新机体キングゴジュラス和ギルベイダー，还有其零件ゾイドコアKG、ゾイドコアGV。

输入L、L、R、R、上、下、上、下、左、左、R、R、右、右、左、上、START，就能开发新机体ディアブロタイガー、サイクロプス一式、サイクロプス二式，还有零件ゾイドコアDT、ゾイドコアCR。

GBA 徽章机器人 2CORE



◆音乐欣赏◆

在标题画面按住SELECT再按START键，则会进入音乐欣赏模式，第一项是听音乐，第二项是听音效，第三项是观看通关画面（当然这一项在通关后才会开启）。

GBA 詹姆斯邦德 007：夜火



在游戏中按START键暂停后，输入一些指令就会获得特殊的效果，具体如下：

◆增加500发子弹◆

R、左、L、右、上、SELECT、右

◆高音◆

R、左、L、右、上、SELECT、SELECT

◆无敌◆

R、左、L、右、上、SELECT、左

◆开启所有关卡◆

R、左、L、右、上、SELECT、有

对于GBA来说，这是一款相当不错的FPS游戏，游戏的流程和舞台都尽量与PS2版同名作相同，非常难得。

GBA 迪士尼运动：滑板

◆获得隐藏滑板◆

在密码画面输入上、上、下、下、左、左、左、右、B、A就能获得隐藏滑板。

GBA 青蛙王子大冒险 2 消失的权杖

◆进入特殊的魔法舞台◆

在标题画面输入KONAMI的经典秘技：上、上、下、下、左、右、左、右、B、A，会听到一声音效，然后进入模式选择画面按R键便能进入特殊的魔法舞台。

GBA GT Advance 3: Pro Concept Racing

◆获得所有零件◆

在标题画面按住L、B，再按上，听到一声音效即表示成功。

◆开启EXTRA模式◆

在标题画面按住L、B，再按下，听到一声音效即表示成功。

◆开启所有赛道◆

在标题画面按住L、B，再按右，听到一声音效即表示成功。

◆获得所有赛车◆

在标题画面按住L、B，再按左，听到一声音效即表示成功。



从第一作开始该系列的秘技似乎就是通用的，游戏也基本没有什么改变。

文：邪魔天使　特别感谢：火花天龙剑　桂木弥生

FIREEMBLEM

ファイアーエムブレム

烈火の剣

勇者之歌

——《火焰之纹章 烈火之剑》小说

渺小的生灵、伟岸的王者
世界却是如此的和谐
渺小的生灵举起了手中的剑
伟岸的王者堕入了深渊
连大自然也因此改变
渺小的生灵掌握了世界的霸权
是欲望？是贪婪？还是执念？
已是时过境迁
一千年……

——吟游诗人·雷文

初会

“该死……”旅人拉了拉高耸的衣领，压低了兜帽，草原上的风显然要比山上厉害得多。泥巴已经沾满了他那略显破旧的墨绿色长袍，腰上挎着的鹿皮小包也洗得有些泛白了。旅人擦了擦脸上的泥土，爬了四天的山路，再加上睡眠不足，他的脚下已经显得有些踉跄。

“咕……”肚子无力地呻吟了一声，旅人苦笑着摸了摸自己干瘪的腹部。已经有好几天没吃一顿饱饭了，旅人再按了按腰上系着的水囊，还有一点水，在找到下一个水源之前不能浪费掉。舔了舔干燥起泡的嘴唇，旅人继续上路了，他知道，接下来他将面对的是一望无际的草原，未知的危险正等待着他，但旅人不得不继续走下去，因为在心中，始终有一个信念在支撑着他！

“不、不行了……”在走了大约一个小时后，旅人的脚步慢了下来，酸疼的骨架已经不能支撑他的体重，眼也因为失水而开始颤抖。

终于，他倒在地上不省人事……

“我、我这是……”旅人慢慢地睁开眼睛，看了看头顶上呈放射状的木条以及四周的毛毡、兽皮，同时也感受到了火炉中传来的阵阵热气，从鲜艳的地毯上的花纹，旅人知道现在自己所在的地方是撒卡人居住的帐篷——格尔。而从挂在墙上的剑的剑鞘上的家徽来看，这个格尔的主人是撒卡人中的望族——洛卢卡族。

“应该称为前任望族才对吧。”旅人不禁想到。

“你醒了！”一个悦耳的声音响起，旅人这才注意到身旁还坐着一个少女。虽然那张脸还略显稚嫩，但从眼中流露出的充满活力的眼神，可以看出她是一名非常好动的姑娘。紧身的绿色裙子勾勒出她那刚发育成熟的优美曲线，高开的裙衩正好露出她傲人的修长大腿，小麦色的肌肤散发出青春的活力。

“你晕倒在草原的入口处了，我叫琳，洛卢卡族族长的女儿，你呢？你叫什么名字？”一如撒卡人的豪爽，琳面对眼前这名陌生男子显得一点也不拘束，因为她知道：第一，这个男人现在丝毫没有伤害力；第二，即使他要做什么，她也会用腰上的剑割开这个男人的咽喉。

“我……叫马克……”旅人用手摸了摸额头，小声地说道。

“马克？不可思议的读音，不过也不坏。”琳开心地笑了，“看你这身打扮，应该是个旅行的人吧，你到撒卡草原来做什



火花天龙剑 Fate 绘



么？如果可以的话，能不能……”

但是外面的骚动很快打断琳的询问。

“你待在这里，我去看看发生了什么事！”琳皱了一下眉头冲出了格尔，但很快琳就窜了进来，“不好，是贝伦的山贼，似乎要袭击村庄的样子，不过人数不多，我一人足以对付。马克，你就躲在这里，不要出来！”

“不行……”马克站了起来，拉了拉衣领，“我是个军师，我会帮你。”

“不行，你没有武器，怎么战斗……何况……”马克抬起右手阻止了琳继续说下去。

“放心，有我在，你一定没事。”

战斗比想象中的要简单多了，马克终于看到了琳那华丽的剑技，那是只有在撒卡草原上才能练成的生存之技。

“这家伙……很强……”面对眼前这名壮汉的猛力攻击，琳只有利用自己轻巧的身法才能躲过，但这样一来自己也不能攻击，而且体力消耗也比较大，“听好了，马克，如果我有什么不测……你就一个人逃吧……”

“嗯？”马克有点吃惊，但很快就冷静下来，“放心，我不是说过了吗，有我在，不会有问题，因为我可是能成为大陆第一军师的男人啊！你就按我的指示行动好了。”

“是吗？大陆第一军师……有意思……”琳重新调整了一下自己的呼吸，充满自信的眼睛紧盯那个山贼，就像草原上的狼看到猎物一般，山贼打了个寒战。

“就是现在！”马克大声叫道。琳哼了一声，她的嘴角露出一丝微笑。出手了，琳以迅雷不及掩耳之势冲向了山贼，山贼狂笑一声，“你这样就想打倒老子？”但当他挥出斧头的时候他就后悔了，因为他击中的不过是一个残象，而当他反应过来时，一把冰冷的剑已架在了脖子上。山贼咕了一声，但他已经没有机会再说下一句话了，他闻到一股甜中带腥的味道，就这样，直挺挺地倒在了地上。

“辛苦你了，马克，好，我们回家吧。”一变刚才严肃的表情，琳又露出了少女那天真的笑容。



“跟这个女孩一起……一定很有趣吧……”想着，旅人又习惯性地拉了一下长袍的衣领。

“你醒啦，又赖床了。”琳对马克做了一个鬼脸，“是因为昨天的战斗吧，你太累了。对了，马克，我有句话想跟你说。你在艾雷布大陆旅行是在进行军师的修行吧？那么你能不能跟我一起旅行呢？”

这姑娘果然有意思，居然主动邀请一个才认识不到三天的陌生男人，是因为自己指挥的才能优秀？还是自己长得帅？在短短三秒钟之间，马克问了自己无数的问题。

“你父母呢？他们同意吗？”马克轻描淡写地问道。

“我的父母……在半年前已经去世了……”被说到心中的痛处，琳的脸上露出痛苦的表情，手不安地抓住裙子的一角，因为强忍眼中的泪水，她的全身在颤抖，“我的部族……洛卢卡族已经不存在了……被山贼袭击，部族的大部分人都死了，因此也就四分五裂了。我的父亲……也就是族长，为了保护部落……还有那些小孩、妇女也都不在了……”



马克无语地低着头，聆听着少女的诉说，他知道，这个时候最好不要说一句话，也不要问任何一个问题。

“嘿嘿，抱歉，怎么老是我一个人说个不停啊……嗯……不行啊，不是说了不能哭的吗……”琳拼命揉着眼睛以掩饰自己的悲伤，“啊……”

马克将左手放在琳的头上，右手轻拭她眼角的泪珠。

“不要哭，你可是撒卡人，撒卡人是流血不流泪的。”马克柔声说道。

“谢谢，没什么，我好多了。”琳抬起头望着马克，她的眼中充满着坚定！“马克，为了报仇我一定要变强！昨天我与马克共同作战时明白了一个道理：一个人待在一个地方是不能变强的！所以，马克……你能不能与我一起去修行？好不好？”

“我没有理由拒绝一个可爱少女的请求吧。”马克捋了捋前额已经长长的头发。

“真的？真是太感谢了！我好高兴！还是两个人一起更让人放心啊！你要成为第一军师，我要成为第一剑士！一起努力吧！”

望着眼前这个笑得如此灿烂的少女，马克的心情也变得高兴起来，已经好久没有这么开心地笑过了，跟这个女孩一起旅行，旅途一定充满了刺激！

他坚信……

穿越国境

布鲁加尔，撒卡最大的交易都市，每个月的五号撒卡草原上的许多部族都会到这里来赶集，进行商品交易。而马克与琳也来到这里采购旅行必备的食品与工具。

“小姐，请注意你的荷包……”马克看到琳如此的疯狂采购，下意识地摸了摸自己并不鼓的鹿皮小包。

“放心，我出来的时候带足了钱，没关系。”

“随便你……”马克耸了耸肩，对于这位可爱的小姐，他也是没辙。

“哦！等一下，那位姑娘！”一个陌生的声音响起。

琳向周围望了望。“应该不是叫自己。”她对自己说道。

“喂！等一下，那位美女！”那个人还不死心。

琳继续选购必需品。

“那位绝世美女！”声音已经跟近，并伴随着急促的呼吸声，“可以的话请您告诉在下您的芳名？能否请小姐喝一杯茶呢？”

对于突然出现在自己面前的绿衣骑士，琳吓得差点没把手上拿着的衣服撕成两半。

“小心！呼……还好，要不就要赔钱了。”马克擦了擦额头上的汗，暗自庆幸。

“你是哪里的骑士？”琳问道，从紧皱的眉头与略重的语气中明显可以听出她的不悦。

“听好了！在下是利基亚人，出生于盛产豪情男儿的基亚兰！”绿衣骑士高声说道，在他的身后是波涛汹涌的海浪与闪着灿灿光辉的太阳。

“我看是‘最蠢的男人’才对。”琳冷冷地说道。

“嗯……连冷漠都是这么漂亮。”绿衣骑士的脸色在零点五秒之内僵硬了一下，但在下一个零点五秒之后又是满脸堆笑。

“我们走，马克，不要理这个神经病。”琳强压住想拔剑把眼前这名登徒子大卸八块的冲动拉住马克就走。

“啊，等一下，美人！”绿衣骑士还没死心。

“赛因，你给我适可而止！”一名红衣骑士出现在他身后，狠狠地揍了他一拳，“我们的任务还没结束！你就不能老实点！”



“啧、啧、啧。”赛因不知从什么地方变了一把梳子出来梳了一下被打乱的头发，“在美女面前一句话不吭，是很没有礼貌的，肯特。”



“什么礼貌！”红衣骑士简直要抓狂了，他肯定，再与这个家伙在一起的话他活不过三十岁。

“对不起，请让一下。”采购完必需品的琳正准备离开，但被这对活宝的马挡住了去路，“你们的马挡着路了。”

“非常抱歉，我们这就让。”肯特很有礼貌地敬了一个礼，让后将马牵到一旁。

“谢谢，看上去你还挺正经的。”琳也很有礼貌地点了点头。

“很抱歉。”当肯特近距离看到琳的脸时脸色微微有些变化，不知是惊讶还是高兴，“请问……我们是不是在哪里见过？”

“哎？”琳一时没有反应过来。

“肯特，你太狡猾啦！明明是我先上的！”赛因尖叫起来，他一定在想：想不到外表老实的肯特也是看到美女把持不住的人啊！

“利基亚的骑士看来没一个好东西！我们走，马克，今天真是不爽！”现在琳的脸色极为难看，马克也是求之不得，他怕这位小姐生起气来这两名骑士会血溅当场。

“不，不是这样的，您搞错了！”现在肯特即使有十张嘴都说不清了，他现在只想做一件事，那就是将赛因绞成肉泥！

“想不到小红你也一样啊，嘿嘿。”赛因还不知死活地在旁边起哄。

“不要把我和你混为一谈！还有，我们现在最好是追上去，因为她很有可能是……”

“难道是……我们的任务？”这下赛因的脸色有些变了，“不会吧？喂，等一下！可恶……”

赛因赶紧上马与肯特奔出了布鲁加尔，刚才那位美女身旁的那个衣着丑陋的男性看上去丝毫不可靠，而且身体似乎也很瘦弱，如果遇到什么强盗山贼肯定被一拳打飞，怎么能让美女受到伤害呢？想到这，赛因的胸中燃起了熊熊烈火，作为一名骑士，是不能让女性受到一丝伤害的！

“还在生气吧？”马克笑着问道。

“我们被跟踪了。”无视马克的玩笑，琳的脸上显出严肃的神色，她很快从愤怒中清醒过来。

“刚才的那两个骑士？”

"不，那些杀气太明显了。"琳冷静地说道。

"嘿嘿嘿，可爱的小妞，你往哪里走？"从身后窜出的几个强盗很快就将琳与马克团团包围，为首的那个一脸横肉，其余的一看也知道不是善辈。那个首领看着琳的脸吞了一口唾沫，其手下也都是一脸的猥亵，"你就是那个'琳蒂丝'吧，啧啧，真是可惜了，长得这么漂亮，没办法，兄弟我也是为了钱，只好委屈一下你啦。"

强盗头目皮笑肉不笑地哼了一声，舔了一下手中的斧头。不过最让琳受不了的是，他们那身上散发出的汗臭味，夹杂着湿热的空气，让人想吐。琳用余光瞟了一下周围，敌人很多，凭借她一人之力似乎很难在短时间解决战斗。她得计算好距离和所花的时间，一步都不能出错。

"不用担心我，必要时我会跪下来求饶的。"马克做了一个鬼脸。

"……"

"不要废话，杀！"一个强盗看到有机可乘立刻挥舞着斧头冲了上来，但随即就是一声凄厉的惨叫，一支断臂飞向空中，喷出的鲜血在空中划出了一道优美的弧线。强盗们都惊呆了，就连琳和马克也呆在了原地一动不动。

"哟，看来来得正是时候，有我赛因大人在，美女你就放心吧！"

赛因骑着马潇洒地走到琳的面前，毕恭毕敬地鞠了一个骑士礼。

"有你在才不放心……"琳咕哝了一句。

"啊？您说什么，小姐？恕小生没听清楚，请您说大声点好吗？"赛因依旧是面对女性满脸堆笑。

"我是说，与其跟我打招呼，不如去干掉这些强盗。"琳没好气地回了一句。

"遵命！小姐！"赛因又敬了一个骑士礼。

"不用了，那个穿红衣服的已经解决了。"马克笑着指了指肯特说道。

一片沉默……

"对了，刚才你们是不是有话对我说？"琳很快打破了沉寂，从刚才肯特的表情上看，似乎这个红衣骑士认识自己，虽然刚才他救了自己但也必须小心，因为旁边那个绿衣家伙一看就不是什么好鸟。琳警戒地将手放在了剑柄上。

"我们是从利基亚的基亚兰领地来的，这次来的目的是为了迎接16年前与一名游牧民青年私奔的玛迪琳小姐，玛迪琳小姐是基亚兰侯爵惟一的千金，自从



小姐出走后，他以为再也见不到自己的女儿了。"肯特依旧是那么彬彬有礼。



"玛迪琳？"琳的心紧了一下。

"但是今年年初的时候侯爵忽然收到玛迪琳小姐的来信，说她在撒卡草原与丈夫孩子生活得很幸福，侯爵非常高兴。他孙女的名字叫'琳蒂丝'，是侯爵去世的夫人的名字。"赛因接着肯特的话说道，"侯爵希望在有生之年再见到自己的女儿，但在玛迪琳小姐寄出那封信之后就遭到不测……这还是我们来到布鲁加尔之后才知道的消息……"

"不过还好，我们知道玛迪琳小姐的女儿还幸存了下来，想必您就是琳蒂丝小姐吧。"肯特继续说道。

"为什么你们认为我就是琳蒂丝？"

"因为您跟您去世的母亲长得非常像，在基亚兰城堡在下经常瞻仰您母亲的画像。"

"部族的人都叫我'琳'，只有在我们一家人在一起的时候父亲母亲才会叫我琳蒂丝，真是不可思议原以为今后只有我一个人了，没有人叫我琳蒂丝了，但没想到还有一个祖父……"说到这里琳有些激动。

"对了，怎么刚才那帮强盗也叫我琳蒂丝！"琳忽然想到。

"难道是兰古雷的人？"赛因叫道。

"兰古雷是谁？"琳问道。

"他是基亚兰侯爵的弟弟，也就是你的叔祖父。如果玛迪琳小姐不能回基亚兰，那么他就会继承侯爵的爵位，所以当他知道你还活着的时候，你就成了他最大的障碍。"

"怎么会……我对爵位又没什么兴趣。"

"很遗憾，对方可不这么想。"赛因耸了耸肩。

"那现在该怎么办呢？"突然被告知有一个侯爵的祖父，还有一个要杀死自己的叔祖父，自己又是基亚兰的惟一继承人，几重冲击下来琳有些不知所措了。

"现在跟我们一起回基亚兰吧，现在太危险了。"肯特说道。

"看来只好这样了，我明白了。"琳转过身抱歉地看着马克，"对不起，马克，居然发生了这样的事情。现在我要回基亚兰，你呢？你怎么办？虽然你跟我一起我会安心一点，但太危险了……"

"没关系，不是说了吗？你要成为第一剑士，而我要成为第一军师，为了这个目标我们都要努力。



这不过是一次考验而已，我很有兴趣接受它。何况我是你的骑士，在你没见到你祖父之前我是不会离开的，我尊贵的小姐。”马克单膝跪下举起琳的左手轻吻了一下手背。

“谢、谢谢……”琳满脸通红，眼中流露出说不出的温柔。不过一旁的赛因却想冲上去将那个所谓的军师掐死……

自豪的血统

爬过这座山就是利基亚了吧，马上就要踏上母亲出生的地方了，好高兴。祖父到底是什么样子呢？好想马上见到他。想到这琳不禁笑了起来。用树枝挑了一下树枝，让篝火燃得更旺一点。连续的战斗让众人都觉得有些疲惫，喋喋不休的塞拉也靠着艾鲁克进入了梦乡，自从救下这个小家伙后她就赖在琳身边不走，虽然是个“毒口”的小姑娘，但她是侍奉艾莉米奴的修女，其治愈术是队伍中不可缺少的力量，况且她笑起来的时候还蛮可爱的，留在队伍中也可以给沉默的气氛带来一丝欢乐，何况还有赛因跟她一唱一和，简直就是一对活宝。不过跟着她的魔道士艾鲁克可就倒霉了，每天都要受到塞拉“魔音”的蹂躏。离宿营地不远的地方，多鲁卡斯正在守夜，他在擦拭斧头的同时也不时地摸一下怀中妻子亲自给自己做的护身符，只有在这个时候才能从这个面无表情的雇佣兵的脸上看到一丝柔情。而此时的赛因就像一个没骨头的软体动物趴在肯特身上一动不动，嘴角还挂着口水。精灵之剑玛妮·卡迪散发出淡淡的荧光，真是不可思议，这把剑居然承认自己是它的主人。

“还没睡？”马克走到琳的身边坐下，递上刚采来的野果，“吃吧，明天不知道会发生什么事情，不能让自己饿着。”

“芙萝妮娅睡了吧？”对于这个朋友，琳总是很担心，上次遇到山贼的情形让她的“恐男症”更加严重了，再加上队伍中有天马的天敌弓箭手维鲁和色男赛因，所以她现在还得将心思放在这个可爱少女身上。

“你还是关心一下你自己吧，明天我们就要踏上利基亚的土地了，赛因那家伙还嚷着要回去看那个酒店女老板呢。”一想到赛因讲起那个“美貌绝伦”的酒店女老板，马克忍不住想笑。

“是啊，明天就会到我母亲出生的地方，还有爷爷，他会是什么样子呢？一定非常慈祥吧。”琳双手撑在身后的树桩上仰望天空的繁星自言自语地说道。

“反正很快就要到了，不要胡思乱想，现在最重要的就是保存体力。如果在战斗中你恍惚一下，没按照我的指示行动，后果可自负哦。”

“嗯，我明白。”琳沉默了一下，“对了，马克，问你一个问题。”

“说吧。”

“为什么我的叔祖父会杀我呢？我想，为了得到爵位，他也应该对我祖父做了什么吧。我们不是有血缘关系的亲人吗？为什么他还会……”

“欲望……”马克也仰起头望向天空，“人类就是这样，为了自己的欲望可以不顾一切，不论是兰古雷还是我或是你都是如此，不同的则是每个人对于欲望的追求与把握的尺度不同……”

“欲望……”琳陷入了沉思。

“不要想多了，睡觉睡觉！”马克合上书背靠树木坐下来。

“那我能不能靠着你睡呢？”琳的眼中满是调皮的神色。

“随便你吧。”说着马克闭上了眼睛。

利基亚是一个分成数个领，每个领各自由各自的领主治理的联邦制国家，而现在，琳已经踏上了养育自己母亲的土地，而她所处的地方，正是利基亚仅次于奥斯迪亚领的阿拉芬领。利基亚一直与阿拉芬有很好的往来，在肯特联系好阿拉芬侯爵并获得对方答应提供援助的回应后，琳开始向阿拉芬城进发了。

“利基亚第二热闹的城市，看起来真的很繁华啊。”看到眼前华丽的建筑与热闹的集市，还有街上熙熙攘攘穿着时尚的人群，琳不禁啧啧称赞。

“对了，肯特，阿拉芬侯爵真的答应帮助我们？”琳还是有点不放心。

“是的。阿拉芬领从很久以前就与基亚兰关系甚好，我向侯爵说明情况后，他却实答应帮助我们。从侯爵那里借用一些军队的话，去基亚兰的路就安全多了，到现在一直让您处在不安中，我感到非常的抱歉。”

“没那回事，不过肯特真的是非常能干呀。”有这么一名得力的护卫在身边，琳觉得放心多了。



“只有肯特？”听到琳只光赞扬肯特，没称赞自己，赛因噘起了嘴。

“啊，赛因当然也很能干



呀。”

“那是当然！”听到琳赞扬自己，赛因的鼻子简直要翘上天了。

“能干个鬼！”马克小声咕哝了一句，“有你这个喜欢横冲直撞，不听命令的家伙才叫我头疼。”

“不、不好了！城里起火了！”忽然一个男子满脸惊恐地跑了过来，这一句话仿佛将一滴水洒到了滚烫的油里，街上的行人顿时乱成了一团。

“怎么会起火？我们过去看看！”琳立刻奔向城的中心地带。

“你就是琳蒂丝吧？”忽然从房屋的阴影出窜出一个蒙面刺客。

“是谁！”琳吃了一惊。

“多说无益，受死吧！”刺客眼中泛着杀气就冲向了琳，而从匕首上反射出的绿色光芒上可以知道这把匕首绝对是淬有剧毒，琳很快就摆好架势准备应战。

“哇！”正当刺客冲到琳面前时发出了一声惨叫，一支弓箭正插在他的背心！

“我还以为是撒卡人被袭击了呢，看来我弄错了。”弓箭的主人骑在马上看了琳一眼失望地说道，从他的那身打扮一眼就可以看出他是撒卡草原游牧民出身。

“没有错，我是撒卡人，是洛卢卡族族长的女儿琳！”在这个地方能见到同伴，琳显得很高兴。

“是吗？洛卢卡族居然还有人活下来？”马上男子冷冷地说道，“你还是快走吧，别浪费了好不容易才捡回来的小命。”

“那能不能告诉我阿拉芬领主怎么样了？”

“那帮闹事的家伙袭击了城堡，绑架了领主，我是领主的亲卫队长，我必须去救他。”

“那我也帮你。”琳斩钉截铁地说。

“为什么？”男子的脸上露出了疑惑的神色。

“他们的目标是我，袭击城堡应该跟我是有关系的，所以我决定帮助你。”

“看来是事出有因，好吧。我是库特拉族的拉斯，虽说你是其他部族的女子，但同是身为草原儿女我不能放任不管。”

“谢谢你，拉斯。祝你受到大地之母的恩泽。”琳举起了手中的精灵之剑。

“让敌人接受天空之父的愤怒！”拉斯也举起了手中的弓。

“喂，那边那个小姐！”琳正在民家中疏散还没有逃离的村民，忽然一个亚麻色头发的小个子男性叫住了她。

“谁？”琳警觉性地用剑护住了身体。

“我叫马修，一个小气的盗贼，喂，能不能雇我？”忽然被一个盗贼叫住并叫自己雇他，琳一时不知道该怎么说才好。

“抱歉，盗贼对我来说没用。”

“别那么说嘛。”那叫马修的盗贼一脸要哭的样子，但立刻恢复了贼眉鼠眼的样子，狡猾地说道，“我可以帮你开兵营的门哦。”

“你怎么知道……”忽然琳发觉自己说漏了嘴。

“嘿嘿，果然被我猜中了。哎呀，废话少说，快雇我吧，价格很公道的哦。”

“好吧。”没有理由拒绝这家伙的邀请，琳还是答应了下来，“对了，为什么你要帮我们？”

“因为刚才我看了看，觉得你们这边比较有趣，就是这样。”

“真是个怪人。”

“呵呵，请叫我神风怪盗‘马修’吧！”

“……”

在马修的帮助下，琳很快就找到了机关打开了秘道。但当他们救出阿拉芬领主后，领主却拒绝了对琳的援助。

“这为什么！”肯特问道，从他的口气中可以明显地感觉到一股怒气。

“因为你没有告诉我最重要的事。”阿拉芬侯爵瞟了一眼琳轻蔑地说道，“虽然这个女孩长得像玛迪琳小姐，但她身上的撒卡人的血统竟然如此明显。”

“什么！”赛因听后第一个沉不住气，还好肯特及时拦住了他，要不阿拉芬侯爵立马变熊猫。

“真是没教养。”阿拉芬侯爵弹了一下衣服上的灰尘，“听说基亚兰侯病倒了，还不知道能不能撑到这个女孩回去呢。那样的话继承侯爵之位的应该是兰古雷大人吧，我可不想自找麻烦得罪他。”

“我们回去吧。”琳平静地说道。

“可是……”

“不用说了，赛因。我为我身上流着的撒卡人的血感到自豪，所以我决不会去借助侮辱它的人的力量！”

阿拉芬侯爵这么做所带来的一个坏处就是——他失去了最得力的亲卫队长。



黑影

“滚开，你这个瘟神！”男人一把将一个

小男孩从屋子中推出来，正当他感到无助时，正好琳出现在了他们面前。

"对不起。"小男孩跑到琳的面前，"请问能不能帮我一下，我的姐姐妮妮安被一帮坏人抓走了。"

"你姐姐？被谁抓走了？琳蒂丝小姐，我们就帮这个忙吧。"一听到女性被抓赛因就开始蠢蠢欲动。

"赛因……"众人皆寒。

接受了这个名叫尼尔斯的男孩的委托后，琳开始进行她的救援工作，在途中加入的露赛亚在队伍中掀起了一个不大不小的风波。

"哇，这位金发美女！你好，你简直太漂亮了，请问小姐芳龄几何？"按照赛因的习惯一旦队伍中有美女出现他必定上去搭讪。

"对不起，我是男的。"露赛亚平静地说道，事后据当时在场的马修说赛因当场石化。并且这次打击似乎在赛因的心中留下了严重的阴影，以至于日后他见到露赛亚都会双目眩晕。



击退了前来阻碍的黑衣人后，琳与尼尔斯来到了关押尼尔斯的姐姐妮妮安的神殿中，但无论他们怎么找都没有找到妮妮安的人影。

"请问你们找的是不是这位小姐？"忽然一个稳重的声音响起，一名红发青年出现在了琳的面前，而他所抱着的那个银发少女一定就是尼尔斯的姐姐了。

"啊！"苏醒过来的妮妮安忽然惊叫了一声。

"怎么了？"琳问道。

"我的的指轮不见了。"

"指轮？"

"那是母亲的遗物，冰之精灵妮妮丝加护的指轮。"妮妮安解释道。

"过来一下，马克，我想跟你商量一下。"琳将马克叫到一边，"我很想但帮他们把指轮夺回来，但那些家伙看上去不弱的样子。"

"放心，有我在，没问题。"马克自信地笑着说。

"你这么说我就放心了，赛因、肯特，出发！"

此时，逃亡西南方向一座古城中的谜之军团中出现了一名蓝发女性。

"那么说弟弟逃了，被抓的姐姐也不知道被谁救走了，是吧？"女性的声音带着一丝严厉，而她的身分从那个害怕得发抖的军团首领那张惨白的脸上就能看出。



"我、我没想到会有伏兵……"首领的舌头已经打不了转了。

"不用解释了，结果已经明确了，你们必须给我抓住那个少女。我还有任务，如果我回来的时候还没叫见到那对姐弟，你就准备好'牙'之制裁吧。"

很快地，琳已经来到了古城。

"算了，指轮拿不回来就算了。"妮妮安不安地说道。

"没事，既然马克说没事就一定行。"琳自信地说。

在马克的指挥下，琳很快攻下了古城，但那个首领却服毒自尽了。

"服毒？看来不是普通小贼那么简单啊，似乎是一批有组织且训练有素的杀手。"肯特有些怀疑。

"但他们为什么会袭击尼尔斯他们呢？"琳望着尼尔斯，尼尔斯脸上露出为难的神色。

"不用担心，和我们一起很安全。看到这次的战斗了么？马克那聪明的军师头脑，加上我的剑技……还有大家的力量，无论什么困难都能迎刃而解。如果那些家伙还敢来的话，就再把他们打个落花流水。好啦，妮妮安，这是你的指轮，拿去吧。"

"啊，真是太感谢了！"妮妮安见到"妮妮丝的守护"高兴得几乎要哭出来。

"不用。"看到妮妮安这么高兴，琳也跟着高兴起来。

终于，琳来到了基亚兰的领地，但由于兰古雷在四处散布自己是假公女，而琳不得不向只有一面之缘的费雷侯爵的儿子艾利乌德求助。通过艾利乌德的的从中调解，利基亚各地的其他侯也相继表示对此事不再干涉，而琳终于也站到了自己的叔祖父兰古雷的面前。

"你就是假冒琳蒂丝之名的人吗？"兰古雷质问道。

"看来你无论如何都要把我说成是骗子了，兰古雷！"琳也毫不示弱。

"名门基亚兰家的人不允许掺进撒卡人的血！"

"我已经知道了，你为了夺得爵位，你竟然在祖父的食物中加入毒药，我决不会饶恕你！"

琳与兰古雷的战斗展开了，琳看准了兰古雷重甲移动慢的缺点展开了游击战法，凭借轻巧的身法与如疾风般的剑术一剑一剑割在兰古雷的铠甲的缝隙处。仿佛是一只抓住了老鼠的猫一般，琳现在完

全是在戏耍兰古雷。

"游戏结束了！"琳的眼中露出坚定的神色，剑如灵蛇一般从兰古雷挥舞的斧头的缝隙中穿过，刺穿了兰古雷的咽喉。

"可恶……基亚兰侯爵的位置……是我的……"

"可怜的家伙。"望着这个被欲望蒙蔽了头脑的叔祖父，琳闭上了眼睛。

"祖父！"忽然他想到侯爵，15年了，自己从来没有见过自己的祖父，现在她极度希望见到自己惟一的亲人。

"不是说了我不见任何人吗？滚出去！"哈乌森侯爵怒吼道，他连正眼都没有瞧来人一眼。

"爷爷，我是琳蒂丝……"琳小声说道，眼泪已从眼中夺眶而出。

"琳蒂丝！"侯爵的身体像被针刺中了一般抽搐了一下。

"我的父亲叫哈撒鲁，母亲叫玛迪琳，我到15岁一直生活在草原上……"琳一步一步迈向自己的祖父，短短的路程似乎走了若干年。

"快，快让我看看你的脸！"侯爵已是老泪横飞，琳走到他的身边跪下来，侯爵捧起了琳的脸，"好像，真的好像，好像我的女儿玛迪琳。没错，呜……"

此时哈乌森已不是一名高高在上的侯爵，他只是一个见到了多年未曾谋面的孙女的普通老者。

"兰古雷说我的女儿死了……还说我的孙女也死了，但我的孙女还活着……太好了……琳蒂丝啊，原谅我这个愚蠢的老人吧。假如我当时答应他们的婚事，或许他们不会被山贼袭击……他们会快乐地在这片土地上平静地生活下去。"

"我母亲……她活得很幸福。"

"是吗？那就好……那就好……听到这个我也就可以安心了。"侯爵哽咽道。

"爷爷，你要坚强些！虽然你体内有毒素，但我坚信你一定能好起来！在草原上，人们说心灵的坚强能驱散病魔，我会陪在你的身边，所以不要放弃呀，爷爷！"

"你要……陪在我的身边？"哈乌森简直不敢相信自己的耳朵。

"是啊，我会跟你在一起。陪你散步，陪你听音乐，陪你聊天……还有好多好多！"说到这里琳变得非常兴奋，



"等你康复后我会陪你去看看一望无际的大草原，还有那蔚蓝的天空，微风轻抚绿草的绿海，我想让爷爷知道，母亲所热爱的草原到底是什么样子！"



"玛迪琳所热爱的大地……是啊，我还有很多很多事要干！"

"是啊，所以你要加油啊，爷爷！"

"马克……你要离开了，是吧？"

"嗯。"马克轻轻点了一下头，"怎么？不想我走吗？"

"不，我不是要挽留你。只是我觉得，以后会感到寂寞了吧。"

"傻瓜，你还有很多事要做啊，怎么会感到寂寞呢？"马克敲了一下琳的头笑道。

"在草原救你的时候，我真没想到会与你一起旅行这么长时间呢。我也没教你什么……今后你一个人要加油啊！马克你一定会成为出色的军师的。曾是伙伴的我有这个信心。嗯。那么保重了……希望以后还能在哪见到你。以后，一定会的……"

一年之后……

"人龙战争"，很久以前那场人与龙的争斗……

在这场战争中击败龙，将人类带往胜利之路的是八位英雄。

他们被人们称为"八神将"，八神将给艾雷布大陆带来了和平。

他们的事迹被吟游诗人编成诗歌，传送到大陆的各个角落。

人们将大陆分成若干个国家，艾雷布大陆逐渐变得繁荣起来。

由英雄哈尔特穆德建立的东方武勇之国"贝伦王国"。

以圣女艾莉米奴的圣名而广为人传颂的西方艺术之国"埃特鲁利亚"。

神骑兵哈农深爱的草原上奔驰的游牧民建立的"撒卡诸部落"。

聚集在骑士巴利冈的故乡伊利亚的佣兵所建立的"伊利亚诸骑士团"。

狂战士迪尔巴恩最后的埋骨之地，野蛮人聚集的未开发地"西方三岛"。

大贤者阿特斯所隐居的不毛之地"那巴塔沙漠"。

以及勇者罗兰的后人们所建立的由诸侯统治的"利基亚同盟"。



艾雷布新历980年。

和平一如既往地继续在艾雷布大陆持续着。

利基亚同盟之一的费雷侯爵领地，一个长年与战争无缘之地却笼罩在一层让人感到不安的阴影中。

被人们尊称为明君的费雷侯爵艾尔巴特，和他的骑士谜一般地失踪了。

在过了一个月之后，费雷侯爵还是杳无音讯，并有传闻他已经死于非命。

但他的儿子艾利乌德却坚信父亲安然无恙，并决定外出旅行寻找父亲的下落。

费雷侯的公子，日后被人们称为利基亚第一骑士的红发公子，他那漫长的旅程现在拉开了帷幕……

旅立

费雷侯失踪的消息在短短一个月之内就传遍了整个利基亚，但身为盟主的奥斯迪亚侯爵乌赛尔却对此事没有作出丝毫反应，对于哥哥这种奇怪的举动，被公认为怪人的奥斯迪亚侯爵之弟，艾利乌德的好友海克特鲁却有些坐不住了。这个连猛将见到也都退避三舍的钢铁硬汉，现在急得就像热锅上的蚂蚁。

“真不知道老哥在想什么！”海克特鲁一拳锤在桌子上，顿时桌子发出了一声痛苦的呻吟。

“稍安毋躁，海克特鲁大人。”他忠心的重甲骑士，处事稳重的奥辛在旁边连连劝阻。

“这怎么能让我冷静得下来？”

“真吵啊，海克特鲁，有什么事吗？”乌赛尔慢条斯理地走过来，脸上带着一丝怒气。

“这不是明摆着的吗？就是关于费雷侯爵失踪的事啊！”

“不是说过多少次了吗？我们奥斯迪亚根本就不知道事情的前因后果，现在我们不能贸然出击，只能静观其变！”真不知道要说多少遍自己的这个宝贝弟弟才能听得进去，看来小时候任由他胡闹没让他多读点书真是个错误的决定。



“这可是艾利乌德的老爸不见了呀！”海克特鲁有些急了，“你应该知道最近拉乌斯侯爵有些奇怪吧，动用奥斯迪亚的兵力，很快就能让事情水落石出！”

“你还没冷静下来吗？笨蛋！诸侯之间的原则是不可侵犯其他诸侯的领地，特别是现在利基亚的内部形势又是那么复杂，绝对不可以出兵。你应该明白这些道理呀！”乌赛尔也毫不示弱，身为利基亚同盟盟主他绝不允许有违反规定的事情发生，即使对方是自己的弟弟。

“哼，我终于明白了。你就安逸地坐在那个盟主的‘宝贝’宝座上吧，我自己会按自己的做法去做的！”

“海克特鲁大人，和侯爵说话怎用用这种态度……”还没等奥辛把话说完海克特鲁头也不回地就离开了。

“可恶！”海克特鲁又是一拳狠狠地敲在墙上，顿时墙上就多出一个凹陷。

“马修！马修！马修在哪！”海克特鲁意识自己应该做些什么，他得立即召集密探。

嗖地一声，一个轻巧的身影从城堡内的大理石横梁上窜了下来，悄无声息地落在海克特鲁面前。

“你……难道是恶人的手下？出场就不能普通一点？”对于马修这种“突然出场式”，海克特鲁很是不满，再加上刚才又跟老哥顶了嘴，自然不爽。

“哦呀？难道刚才我一点也不像个密探？算了，无所谓。”本以为摆了个极酷的POSE，没想到被海克特鲁一阵奚落，马修只好自认倒霉，“按照少主的指示，我已经把斧头拿来了，那边几个看门的卫兵也用钱打点完毕，密道也准备好了。”

“干得不错，尽量不要让老哥发现了，干得利索点。”海克特鲁拍了拍马修的肩赞许地说道。

“哎？不带上我吗？”马修叫道。

“混帐，不要跟着我！你是我老哥的密探，说不定哪天就把我给卖了，我一个人走！”海克特鲁简直是在吼了。

“嘘——小声点，被城内的警备兵听到你就走不成了。”

“哼，总之你就不要跟着我！”

“呜……好可怜，看来你还是不信任我，还是把我当外人……”马修作凄惨状，但看到海克特鲁丝毫没有为之动容也只得作罢，“算了，没办法，我走了。”

等马修走后海克特鲁扮着一帮行头开始“潜出”，不过他很快发现马修准备的东西根本就不是他一人能搞定的。

“靠，这也太多了吧，不行，说什么也得两个才能搞定……谁？出来！”忽然海克特鲁感到附近有一双眼睛在盯着他，很快他就发现是个士兵，但那个士兵转眼之间就消失得无影无踪。但他立即感到又有一个人，马上就是一飞斧。

"哇！"只听一声惨叫，不过这个惨叫听上去很熟。

"等等，是我！"

"马修！我还以为是刚才那家伙的同党呢。"海克特鲁这才看清躲在墙角的人是马修。

"好险，差一点就被劈成两半了。"马修抹了一把额头上的冷汗。

"还不是你自己不好！干嘛不出声不出气的！对了，为什么返回来了？"

"因为我感到空气中有不稳定的动向，所以回来帮你。"马修正色道，"从这个距离我感到有七八个人的杀气，我们只有两个人，怎么办？要不要去找城内的警备兵？"

"不用，两个人够了。"海克特鲁甩了甩手中的斧子。

"就知道你会这么说。"马修也拿出了匕首跃跃欲试。

与来犯的刺客交手后海克特鲁立刻觉得他们不是泛泛之辈，似乎是经过了特殊训练的刺客。

"哼，太小看我们了！"为首的瓦以阿狂叫道，但很快发现自己的攻击全部被海克特鲁一一化解，别看海克特鲁一身重甲但行动起来却异常敏捷。

嗤——一把匕首无声无息地划过瓦以阿的脖子，瓦以阿只觉得眼前一红，鲜血已从脖子上喷了出来。

"请……原谅……奈鲁……卡鲁……大人……"

"好险。"马修吁了口气，"少主，赶快离开这里，我看这么一闹里面已经有所察觉了。"

"马修……你这家伙一开始就知道会是这样的吧。"海克特鲁忽然发现自己似乎掉进了马修的陷阱里。

"没办法，我想如果少主不是一个人的话，那帮家伙是不会现身的。"

"算了。"海克特鲁也吁了口气，"你就跟着我吧，不要当老哥的密探，来当我的手下吧。"

"当然可以！不过需要像骑士那样宣誓吗？"马修又恢复他那顽劣的性格。

"不用了，只要你对自己的话负责就行。"

"遵命！"

"好，现在我们就去找艾利乌德！"有了马修在，对打听消息就有了极大的帮助，事不宜迟，两人马上飞也似的逃离了城堡。

"那家伙……还是走了……真是拿他没办法。"乌赛尔听到弟弟出走的消息无奈地苦笑了一下。

"需要追吗？"奥辛问道。

"不用了，咳、咳……"说着乌赛尔突然剧烈地咳嗽起来。

"乌赛尔大人！您没事吧？需要看医生吗？"看到乌赛尔因剧烈咳嗽而颤抖的身体，奥辛关心地问道。

"不用……没什么大不了的……"

"那可不行！不要对身体过于自信了，如果您每天都忙于政事而忽略了休息的话，迟早会病倒的！"

"明白了……明天，明天我就会叫医生来，这总该行了吧。"对于奥辛的顽固乌赛尔早就领教过了，如果不答应的话他估计会缠一天的。

"一定要啊。"

"对了，奥辛……海克特鲁……就拜托你了……"

"是！我奥辛即使粉身碎骨也要保护好海克特鲁大人！"

"谢谢……"

相会

艾利乌德终于和海克特鲁在桑塔鲁斯领会合了，不过是在战场上，一来到这里就被一帮强盗攻击，而那些桑塔鲁斯领的士兵却对此事视而不见，感觉到事情的蹊跷，艾利乌德认为得赶紧见到桑塔鲁斯领的领主海尔曼侯爵。但当两人突破了沿路的阻碍进入了桑塔鲁斯城中却已发现海尔曼侯爵已倒在了血泊之中……在听取了海尔曼侯爵的遗言之后，艾利乌德怀着悲伤与不安的心情在海克特鲁的陪同下赶往了拉乌斯领。

"父亲与达林侯爵究竟是……"这个疑问就像是一朵乌云一般笼罩在艾利乌德的心头。

不出几天艾利乌德一行就已来到了拉乌斯领而此时在拉乌斯城内，领主达林和之前在桑塔鲁斯领也出现过的神秘男子艾菲迪鲁正在商议着如何对付艾利乌德一行人。

"因此，在奥斯迪亚侯得知这个消息之前，一定要将他们解决掉。"艾菲迪鲁拿起了桌上的一杯红酒缓缓地说道。

听到艾菲迪鲁这样说，达林顿时有如大梦初醒一般。"原来如此，还有那么一手啊！如果在他们和奥斯迪亚取得联络之前不让他们通过拉乌斯这里的话，那么也就是相当于用手堵住了他们的嘴了！"

正当达林欲吩咐手下将校点兵出城对付艾利乌德之时，达林之子艾利克突然出现在其身后。



"父亲大人，如果可以的话，这场仗就交给我吧！"

达林见其大喜便拍着艾利克的肩膀用



自豪的目光看着艾菲迪鲁并扯开他那大嗓门说道："好！就拜托你了，艾利克！要漂亮地将费雷的家伙们消灭啊！"

看着这一对活宝父子，艾菲迪鲁只是冷笑了一下便走到了窗边慢慢地品着那甘醇的红酒眺望着窗外。

自开战到战斗结束，也只不过用了几小时而已，此时只见海克特鲁已拎着被俘的艾利克大摇大摆地进入了拉乌斯城中，可此时城中早已人去楼空，这无非是给了刚刚还喊着"抓住达林暴揍他一顿"的海克特鲁泼了一盆冷水。

"喂、艾利克！起床了！"海克特鲁狠狠地踢了艾利克一脚。

看到满脸不悦的艾利克，寻父心切的艾利乌德连忙将他扶了起来用恳求的语气问道："艾利克……我求求你……你把你所知道的事情告诉我好吗？我的……爸爸的事情……我只想知道那个而已。"

见艾利乌德如此，艾利克拍了拍身上的灰尘低下头无精打采地说着："爸爸他难道连我也抛弃了？都是那个艾菲迪鲁……他是一年前在拉乌斯出现的，自他来了之后，父亲就变了，从那时起，他就对奥斯迪亚甚至是利基亚怀有不满的样子……一直也在积极策划谋反。总之，他似乎手里握有什么王牌，所以，父亲也都一直听命于他。当父亲决定谋反了之后他就派人去各处寻找愿意帮忙的人。只有费雷侯爵一个人赞成谋反……半年前，费雷侯爵来这里拜访的时候，最后明确了谋反的想法。那一天，父亲和费雷侯爵有过激烈的争吵，费雷侯爵好像很讨厌艾菲迪鲁，他要求父亲把艾菲迪鲁和他带来的暗杀集团"黑之牙"一起驱逐出利基亚，结果是父亲最终也没有答应他。费雷侯爵离开了这座城，然后就失踪了，应该没有可能活着了吧。"

听说了艾利克的话后大怒的海克特鲁将其揪了起来大声喊道："你小子不要胡说！"

"因为艾利乌德说了想听我才说的。父亲是艾菲迪鲁操纵下的傀儡，他说的不管是怎么样的事情也会听从的。即使是面对亲生的儿子见死不救……而作为那样的一个家伙违背了自己信念的费雷侯爵，活下去又有什么用呢。哈哈！哈哈哈哈哈哈！"

在艾利克的大笑声中艾利乌德与海克特鲁走出了拉乌斯城，而此时的艾利乌德神情已略显恍惚，毕竟得知了自己一直以来尊敬的父亲参加了叛乱，谁的心里也不可能好受……

魔之岛

"艾利乌德！咦？"本是想找艾利乌德的海克特鲁见到了站在船边桅杆旁眺望着远方的琳。

"想想第一次见到这女人时……那时正是我和艾利乌德一起去解救基亚兰领。和她初遇那时可真有意思呀。"

海克特鲁看着琳心里慢慢想起了发生在几天前的事。

"你也是同伴？"

"嗯，似乎是吧。"

"那么我有话想对你说……"

"我现在很忙，以后再说。"

"自那之后我们就与她一起收复了基亚兰城，在城中我们得到了蕾拉那家伙的报告，说是艾利乌德的老爹在魔之岛上。为了能早日帮艾利乌德见到他老爹，我们只得在帕顿港口乘上了海贼大叔法加斯的船。"看着琳，海克特鲁回想了一下最近几天所发生的事情。

"喊，说起来这些可真古古怪怪呀。"

注意到了海克特鲁的琳，无精打采地对他说道："有什么事吗？"

"你呀，就不能不闹别扭吗。要去'魔之岛'除了乘海盗船之外就没有别的方法了，这你也想不通吗？"海克特鲁走到了琳的身边靠着桅杆面对着琳。"我从艾利乌德那里听说了你的双亲被山贼袭击的事了。可是啊，这船上的家伙们不像那么坏……"

"不止是父母！还有同部族的伙伴们几乎都被杀了！那些家伙在我们的水源里下了毒……大家都痛苦地挣扎，连站着走路都做不到，然后遭到埋伏起来的那些家伙集团式的袭击！"一谈到家人被袭之事琳的情绪就显得格外激动，"我……一个人……被放在马背上。爸爸他……应该也很痛苦，可他用尽最后的力气……用颤抖的手臂……把我放到马上，你明白吗？我被附近的部族所救，十天后才醒过来。那时候我是什么感受！尸体……已经下葬了，连一句离别的话都没法说。我最后看到的爸爸的样子是……他正在倒下去……他头上……山贼的斧头正劈下去……我……我……"

听到这里海克特鲁背对着琳也说起了自己的事来："其实我也没有双亲，虽然不像你们那么悲惨。可是，我



也很想像小孩那样大哭一场。可是在别人面前不能哭，一个人的时候又哭不出来，所以说喽，就是那么回事。”

琳听了他的话本来无精打采的脸微笑了起来，她低声笑着：“真是个……傻瓜呢……这样表达感情的方法还是头一次听说……”

也正在这时有船员叫喊救到了一位女子，而这位女子不是别人却是当年琳所救的过的妮妮安。正当众人为失去记忆的妮妮安为何会出现在这里而不解时，黑之牙的船已逼近了，海克特鲁也只好无奈地提着斧子应战。

已经是来到魔之岛的第七天了，离龙之门也越来越近，现在的艾利乌德一行在作最后的休息调整，而此时一个白色身影仿佛被魅惑一般，朝森林的深处走去。

“你们躲在这里，这个袋子装着水和食物，足够维持十天。”黑袍男子对站在自己身边的两个小孩温柔地说道。

“爸爸，你要去哪？”两个小孩中的姐姐用她那稚嫩的声音问道。

“爸爸呀，要去找艾依娜露……也就是你们的母亲……”面对孩子提出的这个问题，男子的脸上露出悲伤的神色。

“那妈妈又在哪？”女孩又问道。

“妈妈被坏人抓走了，去了好远好远的地方，爸爸必须要去救妈妈……在这里等爸爸十天，如果十天一到爸爸还不回来的话你就带着弟弟逃到那个方向去，你是个聪明的孩子，路还记得吧。”男子充满慈爱地摸了摸女儿的头。

“爸爸……”

“八……吧……不要……九……”望着自己说话都还不是很流畅的儿子，男子低下了头，泪水不禁夺眶而出。

“好孩子，乖，爸爸一定会来接你们的。”

望着父亲远离的背影，姐弟俩的心中充满了不安与恐惧……

“妮妮安？”当琳看到妮妮安的身影时不禁松了一口气，而随后艾利乌德与海克特鲁也跟到。

“我们还是赶快去龙之门吧，别在这里磨蹭时间了。”海克特鲁催促道。

“别慌，我看刚才的情形，似乎妮妮安的记忆有恢复的可能性，我想还在这里多待一段时间看看。”还是细心的琳发现了事情的蹊跷。

“不错，而且经过几场连续的激战，大家也很疲惫，还是多休息一下为好。如果这个时候不养精蓄锐，如果敌人进攻我们肯定招架不住。”马克冷静地分析了目前大家所处的情况。

“哎呀，没想到这里还有人？”忽然一个声音响起，众人转身一看原来是一个身着紫黑色长袍的德鲁依。

“你是住在这个洋馆的人？”海克特鲁问道。

“不不不，我只是一个旅人而已，在森林中走累了，在这里稍作歇息而已。据我所知，这栋洋馆已经很久没有住人了，所以看到你们在这里我觉得有些惊奇。”德鲁依解释道。

“是吗？那我们一起在这里休息一下不介意吧？”虽然海克特鲁有点忍受不了德鲁依怪里怪气的声音，但还是很友好地提出了邀请。

“好啊，当然可以。”德鲁依爽快地答应了。

在德鲁依的带领下众人来到了洋馆内部，刚一踏进来大家就觉得这里充满了阴湿的气息，压抑的感觉让人有点透不过气来，仿佛空气中犹如有怨灵在不断叹息一般。看到众人那古怪的表情，德鲁依笑了，并开始用他那令人感到不快的声音述说起有关这栋洋馆的事情来。

“在人龙大战之时，这里似乎是暗黑魔道士所居住的地方，他们在这里找到了许多含义深刻的古文书，而据说吸收那些知识越多，越能接近黑暗的真谛，我也是被古文书吸引才来的。当然，得到这些知识是需要付出代价的。”

“代价？”海克特鲁不解地问道。

“不错，这是研究暗黑魔法的人的宿命。寻求黑暗的人，必须将自己也融入黑暗当中，而如果想研究最深层次的黑暗的话，那就要抛开作为人类的一切。如果那个人资质不是很高，要得到这些力量，就会失去自我……我有时也不知道为什么我会寻求这种力量。但我认为，与得到强大的力量相比，付出一点小小的代价也无可厚非。”说着说着，那名德鲁依的话语变得越来越激动，“据说八神将之一的布拉米蒙德为了追求最好境界的黑暗，抛弃了自己的一切，无论是感情还是记忆，一切都融入了黑暗之中。正是因为这样，他才得到了可以将龙打败的力量！”

“对这些我真的无法理解。”听到这，艾利乌德摇了摇头，“为了得到力量而失去自我，这样真的好吗？”

“无论是谁，都曾想得到力量，我也不例外，你难道没有吗？费雷侯的公子，艾利乌德。”





"！"当德鲁依说出自己的名字时艾利乌德大吃一惊，因为自己并没有作自我介绍，这个人应该不知道自己的名字才对。

"难道你……"

"乌哈依和艾奥死得真是时候，你们也非常疲劳了吧，真是天赐良机，解决费雷侯公子这个任务，就由我迪奥德鲁来完成吧！之后就好好地阅读一下这馆里的古文书了。"迪奥德鲁狞笑道，与此同时艾利乌德的周围已被黑之牙的人团团包围。

"大家小心！敌人布下了'暗幕'，紧缩防御范围，背靠背站好！几位女士站在男士身后；芙萝妮娜、费奥拉，注意敌方弓箭手；琳，注意保护！"马克立即根据目前的情况飞快地进行阵形部署，"情况对我方不利，采用逐个击灭的战术，海克特鲁，你要注意，不要离队伍太远了！"

"了解！"海克特鲁紧握斧子的双手已经有些不安分了，战斗对他而言是最好的运动，刚才他就想好好活动活动筋骨了。

"喊，真是太不经打，才一下就爬下了。"望着如一团烂泥一般的迪奥德鲁，海克特鲁撇了撇嘴，"我还没玩够呢。"

"妮妮安呢？"忽然艾利乌德发现妮妮安没了踪影，焦急地问道。

"没事，她在洋馆里面的屋子里。"琳巡视了一下洋馆后走了出来。

"好了，大家进洋馆休息吧。"马克张罗着将马匹和物品都搬到了洋馆，当大家找到妮妮安时，发现她正目不转睛地盯着墙上的一幅古画。

"啊！"妮妮安忽然小声地叫了一声。"怎么了？"艾利乌德关心地问道。

"那幅画……"顺着妮妮安手指的方向，画中的男人与一条龙和睦地相处在一起，当看到那个男人时，妮妮安的眼中流露出了温柔的神色。

稍作歇息之后，在海克特鲁那家伙的催促之下众人继续踏上了去龙之门的道路。历经一千年的洋馆再一次平静了下来，如同安排好的一般，就在艾利乌德他们刚离开洋馆的时候，一名穿着黑色长袍的高大男子来到了此地。望着眼前的一切，他那双锐利的眼睛似乎能穿越时空看穿这里的一切。

"怎么回事？明明是传送到龙之门，怎么会到这种地方……"高大男子低声咒骂了一声，"这里……是人龙战争的时候我曾住过的地方……嗯？好像有什么重要的东西留在这儿了……呜，头好痛！算了，不想了。我现在要得到力量，除此之外没有什么重要的东西，打开龙之门我就可以拥有强大的力量了……战胜一切的力量……"

人为什么如此想得到强大的力量？为了自己心中最重要的东西？

那么那个最重要的东西是什么？

当人忘记了最重要的东西时会怎样？

人，不应该忘记自己心中最重要的东西……

龙之门

"这就是龙之门吗？"马克仰望着这巨大的古代遗迹。遗迹散发出异样的气息，经过了数百年，这座遗迹就像是等待主人的归还一样巍然屹立在那里。而其宏伟高大的建筑群一眼看上去就知道不是为人类而修建的，人类在这里显得是那么的渺小。

"怎么了，妮妮安？"艾利乌德这时注意到妮妮安的身体在剧烈地颤抖。

"这里……好可怕……有巨大的力量……"

"特别的力量……"琳望着妮妮安喃喃地说道。

"那是什么？"看来只有海克特鲁不知道妮妮安身上所隐藏的秘密。

"那是妮妮安所拥有的，在危险到来之前就能感知危险的力量。虽然她现在记忆消失了，但那种力量依然健在。"琳解释道。

"妮妮安，你感觉到了什么吗？"艾利乌德关心地问。

"我不能……来……这里……如果我在这里，就会发生……啊！"忽然妮妮安抱着头痛苦地叫起来，"这里……不行……我……我……"

"妮妮安，振作点！喊，不好，好像精神有点错乱了，总之还是离开这里吧。"艾利乌德扶着妮妮安正要里去之时一个声音响起。

"那可不行。"艾菲迪鲁面带诡异的微笑从遗迹中走了出来，"两次出逃的小鸟再次归巢，这次可不会让你跑了。"

"你是谁？"艾利乌德厉声问道。

"初次见面，我叫艾菲迪鲁，怎么样，现在记起我是谁了吧。"

"你就是艾菲迪鲁？终于碰上了。"海克特鲁紧握双拳，关节之间的摩擦发出咔咔的声音。

"真是勇敢，我当然知道阁下是谁，你就是奥斯迪亚侯爵的弟弟，海克特鲁大人吧。"艾菲迪鲁将目光放在琳身上，微微一笑，"那么这位想必应该就是基



亚兰的公主，琳蒂丝殿下了？”

与艾菲迪鲁那仿佛能看穿心灵的眼神相对，琳不禁打了个寒战。

“对了，你们应该注意到森林里面我留给各位的礼物了吧，那个红毛肮脏的女狐狸的尸体……”说到自己的“杰作”艾菲迪鲁得意地笑了起来。

“你这混蛋！不要动！我要杀死你！”海克特鲁异常激动，要不是马克拉住他他会立刻冲上去与艾菲迪鲁拼命。

“原来是奥斯迪亚的卧底呀，请放心，她死得丝毫没有痛苦……只用了一击。”

“去死！”海克特鲁奋力地挥出了一拳，但他这拳完全打在了空气上。

“呀！”妮妮安一声惨叫，不知什么时候艾菲迪鲁已经神出鬼没地出现在了妮妮安的身边。

“妮妮安！”艾利乌德怒吼着冲向艾菲迪鲁，但艾菲迪鲁又一次消失在空气中。

“传送术！”马克惊道，“这家伙不靠传送杖就能使用传送术，看来确实不是等闲之辈。”

“畜生！”海克特鲁已经愤怒得全身发抖，杀死伙伴的人就走自己面前，而自己却又无能为力，作为首领，这种感觉可想而知。

与此同时，艾菲迪鲁已经将妮妮安带到了奈鲁卡鲁面前，当看到出去抵抗艾利乌德一行的达林，他不禁冷笑了一下。

“人类……真是脆弱的东西……”艾菲迪鲁略带讽刺地看着达林的背影说道。

“来得正好，艾菲迪鲁，准备仪式吧。”奈鲁加鲁说道。

“奈鲁加鲁！”一个男声想起谁也没想到这是失踪许久的费雷侯艾尔巴特。

“后悔了吧，费雷侯？不过命运早已决定了，无论有什么东西阻碍，这个女孩最终还是会回到我的手上。”奈鲁加鲁冷笑着对艾尔巴特说道。

“那我儿子……艾利乌德怎么样了？”

“还活着，不过被黑之牙解决也是时间问题而已。”奈鲁加鲁哼了一声。

“你觉悟吧！”艾尔巴特用尽全身的力气向奈鲁加鲁挥出了一拳。

“嗯？”对于艾尔巴特的突然进攻，奈鲁加鲁始料不及，明明用魔力将他束缚住的，不知什么为什么被他摆脱了控制。

“呜……啊……”艾尔巴特的进攻只是给了奈鲁加鲁短短两秒钟的惊讶，很快他的身后就窜出一个人将他制住。

“干得很好，贾法尔，把费雷侯和那个女孩带到里面的房间，我要开始仪式了。”

“遵命！”



“你就是达林吧！”琳举起手中的剑直指高高坐在王座上的达林，“是你把爷爷杀死的吧！”

“你是……”达林根本就没有看琳一眼，只顾在那里修整自己指甲。

“基亚兰侯豪森的孙女，琳蒂丝！”

“哦，还以为是谁呢，原来是那个老不死的孙女啊。那个死家伙，居然对我有意见，呵呵，死亡是大自然的规律啊！”达林皮笑肉不笑地说道。

“我要杀了你！”撒卡人的血在琳的身体里沸腾，杀死自己亲人的敌人就在眼前，琳的眼睛已经变得血红！

“血……这……是我的血……”达林见到自己胸中如泉涌的鲜血，简直不敢相信自己的眼睛，“艾菲迪鲁，怎么还不来！你的主人在叫你！我是……统治世界的王……”

但他所谓的仆人却没有出现……

“你……”他指着琳直挺挺地倒了下去。

“这就是贪欲者的下场……”望着达林的尸体，海克特鲁摇了摇头，“好啦，艾利乌德，叔叔就在里面赶快进去！”

“父亲！”来到深处艾利乌德大声呼喊父亲的名字，四周是一片寂静。

“艾……艾利乌德？”艾尔巴特的声音传来。

“父亲！”见到了父亲艾利乌德激动得说不出话来，“见到你真是太好了！”

“先别管我，带上这个女孩快逃！”艾尔巴特指着妮妮安说道，“这个女孩……是打开龙之门的钥匙，一定不要让奈鲁加鲁发现了！”

由琳开道，海克特鲁扶着艾尔巴特，艾利乌德抱着妮妮安开始从遗迹中撤离，但贾法尔如鬼魅般出现在他们面前。

“什么人！”琳已经摆好了架势。

“不要跟他打！”艾尔巴特叫道。

“为什么？”

“这个男人……很危险，从正面进攻是没有胜算的。”但艾利乌德还是拔出了剑。

“你应该听你父亲的忠告，艾利乌德先生。”艾菲迪鲁从黑暗中走了出来，“这个男人是黑之牙的一流杀手，就算现在你们一起上，也不可能是他的对手。贾法尔，干得好，你先回贝伦进行下一个任务。”

在支走贾法尔后，艾菲迪鲁对着艾利乌德慢慢

地说道："好了诸位，下面是我的主人对你们的特别招待，让你们看看有趣的东西。"

"住手！你们不能把'龙'召唤出来！"艾尔巴特大声叫道。

"父亲，这是怎么回事？"艾利乌德问道。

"很快你们就会知道了，不过这需要用你的父亲的性命来作交换。"艾菲迪鲁阴笑起来。

"呜哇！"艾尔巴特忽然觉得身体一阵剧痛，接着是全身开始痉挛。

"父亲！你怎么了！"艾利乌德吓坏了。

"力……量……"而此时的妮妮安也出现了反常的表现。

"好了，妮妮安，将龙之门打开吧！"奈鲁加鲁忽然出现。

"门……打开……"随着妮妮安的话语，大地开始出现剧烈的震动，"来吧……火之子……"

"难道……那是真的……太古……之龙？"虽然艾利乌德对"人龙大战"早就耳濡目染，但他还是不敢相信自己的眼睛。

"哈哈哈，就这样，用尽你所有的力量吧！将你体内的力量都发挥出来！将龙呼唤来吧！"

"我绝对不会让你得逞的！"一个幼小的身躯从阴影的一角窜了出来，"妮妮安！不要听这家伙的话！醒醒啊！"

"尼……尔……斯……"虽然受到控制，但妮妮安还是认出了自己的弟弟。

"怎么在这个时候！快！阻止他，艾菲迪鲁！"奈鲁加鲁气急败坏地命令道！

"住手！尼尔斯！力量……会暴走的！"艾菲迪鲁现在的脸色一片苍白。

"快走！龙的实体就要崩坏了，大家快逃！"尼尔斯拉住已经稍微恢复了神志的妮妮安催促艾利乌德。

"不要，不要过来，哇！"暴走的龙的力量瞬间就将艾菲迪鲁吞噬，连一片衣角也没有留下。

"尼尔斯！你居然敢坏的我的好事！"就在众人稍稍松了一口气时，奈鲁加鲁突然出现在尼尔斯面前，他伸出了手，手心上一团漆黑的气息。就在奈鲁加鲁抓住尼尔斯和妮妮安正要离去时，艾尔巴特从奈鲁加鲁的身后抱住了他。

"我……不会让你……为所欲为！"



"可恶！你这个该死的家伙！"奈鲁加鲁立刻就将黑气击在了艾尔巴特身上，但艾尔巴特还是继续与奈鲁加鲁缠斗着，奈鲁加鲁很快看到形势对自己不利急忙用魔法罩将艾尔巴特弹开后逃走了。



"艾利乌德，不要疏忽……那家伙还会出现的……"艾尔巴特强忍着痛对艾利乌德说道。

"是。现在我们先离开这座岛吧，回利基亚。"

"我……已经不行了。"艾尔巴特脚一软倒在了儿子的怀里，"艾利乌德……之后的事……就拜托你了……"

"振作啊！父亲！"艾利乌德的声音已经带着哭腔了，"母亲……还在费雷等着你呀。"

"艾丽诺娅……她一定会很生气吧。"艾尔巴特努力地挤出一丝微笑，似乎现在已看到了爱妻平时那娇嗔的样子，"代我和你母亲……说一声……对不起……"

艾尔巴特的手慢慢地垂到了地上，身体渐渐变冷。

"不要……请不要死……父亲……请……睁开眼睛啊……父亲！"艾利乌德哭得像个无助的孩子，他将头紧紧埋在父亲的怀里。已经没有了心跳，握着的父亲的手也逐渐开始变得冰冷。大家只有默默站在他的身旁，看着这个失去亲人的孩子的悲鸣……

四牙

现实是残酷的，已经没有更多的时间来悲伤，艾利乌德也很快从父亲之死的阴影中走了出来。在根据奥斯提亚侯爵乌赛尔的指示寻找"活着的传说"——传说中的大贤者阿特斯。

那巴塔沙漠，这是一个有着炎热的白昼与极寒之夜的、不属于人类可以进入的地狱。没有做好准备而进去的人，会永远地在无尽沙海里徘徊下去，大自然的残酷性在这里尽现无疑。

按惯例帕恩特这个艾鲁多利亚的魔道将军与妻子来这里见阿特斯时已经有10年了，帕恩特那可爱有趣的妻子路易丝也让阿特斯开心了10年。而帕恩特的最大乐趣，就是在这片如地狱一般的那巴塔中寻宝，也因此由于每次衣服弄得很脏而被娇妻指责一番。当然，这一切对艾利乌德他们而言一无所知。

"请问您是……"进入沙漠后当艾利乌德看到眼前的这个高大强壮的大汉时，不禁有些心虚。

"我叫鹰眼，这个沙漠的守护者。"大汉冷冷地回答道，"赶走强盗，但不会对客人出手。"

“我们是客人！”一听这话艾利乌德连忙解释，他真怕这个大汉的斧头会真的劈下来。

“难道你就是‘活着的传说’？”望着这个神秘的大汉马克忽然问道。

“不是。我的主人正等着你们。”鹰眼冷冷地说道。

“等等，你主人是谁？他怎么知道我们会来这里？”马克追问道。

“回答问题不是我的任务，见到我的主人后你们自然会明白。”

“谢谢你们啊！”帕恩特也高兴地朝艾利乌德打招呼，刚才在挖宝时被一些杂鱼围攻，还好有刚才那位天马姑娘将自己挑起来飞走，不过当问及为什么救自己时，队伍中那个亚麻色头发的家伙居然说是“因为不想让你抢了我们的宝物”。

“对了，你们要去找谁啊？”帕恩特问道。

“找‘活着的传说’。”海克特鲁急忙回答。

“是吗？看来我们的目的一致呢。”帕恩特神秘地笑了笑。不过随着海克特鲁的一声惨叫，众人居然顺着流沙来到沙漠的底部——一座地下神殿。在这里，艾利乌德又见到了那个封住别人魔法的魔封者——基修那，那是被控制的人，是歪曲自然之理的人。在击败基修那之后，艾利乌德一行也终于见到了传说中的“活着的传说”阿特斯。面对这名活了有千年当年人龙战争时八神将之一的大贤者，艾利乌德了解到了大陆的历史与一些人龙战争时的情况。而从阿特斯的口中，艾利乌德也确认了奈鲁加鲁要让传说中的龙复活的野心。在他的指引下，为了能找到对抗奈鲁加鲁的古代魔法的力量，艾利乌德决定前往大陆最强的军师王国——贝伦，寻找那里传说的封印之神殿。

救走艾利乌德在魔道军将夫妇的陪同下前往贝伦的时候，黑之牙的也派遣了最强的“四牙”来对付艾利乌德一行。

“莱纳斯，你去向父亲报告，这里我来对付。”四牙之一的“白狼”罗伊德对弟弟“白狼”莱纳斯说道。

“什么？目标就在眼前，应该我们两个人同时出手才对啊。”莱纳斯对于哥哥的决定有些不满。

“笨蛋，万一有什么闪失怎么办？‘牙’是不能容许失败的！我先叫手下把他们引到北边的房子，你快回去报告！”

“好吧，不过留点东西给我啊！”

“你就是这个集团的首领？”面对眼前这名满脸正气的“四牙”之一，艾利乌德也是非常彬彬有礼。

“不错。”

“听说‘黑之牙’是一个有原则有理念的集团，为何要帮助奈鲁加鲁那种男人？”

“与奈鲁加鲁和索尼娅无关，我只是完成使命而已。”罗伊德平静地说道。

“难道你就没有怀疑使命的正确吗？”

“首领的话就是真理，这不是统帅一个组织的根本吗？”罗伊德反问道，“的确，你们看起来不像坏人，但‘牙’的制裁是绝对的！抱歉，给我消失吧！”

不愧为是黑之牙最高阶的“四牙”，身为剑圣的罗伊德出手丝毫没有破绽，但艾利乌德也是久经沙场的战士，防御也是丝毫没有空隙让对方有机可乘。铛！当罗伊德的剑与艾利乌德的剑相交时，两人都感觉到对方的力量。忽然艾利乌德减轻了自己使出的力道，罗伊德大吃一惊，艾利乌德乘机一引，罗伊德顿时摔倒在地。

“嗯？”当罗伊德正准备站起来时，艾利乌德的剑已经指向了他的咽喉。

“我输了，你们真强啊。”罗伊德摇了摇头，但他就在艾利乌德收回剑的一刹那罗伊德快速起身将艾利乌德制住。

“艾利乌德！”琳尖叫起来。

“放心，我不会把你挟持成人质逃走的，解决了你之后我会放了其他人。”

“乌哈依也这么说。”艾利乌德丝毫没有紧张，“在魔之岛和你的同伴乌哈依战斗时，他也说过不会做挟持人质这样卑劣的事情。我并不认为你们黑之牙是个邪恶的组织，为何我们非要作战不可呢？”

“乌哈依？你们遇到过他？”罗伊德问道。

“是的。我们交战过，在临死前他告诉了我们‘龙之门’的所在地。”

“是这样啊……”罗伊德放下了手中的剑，“你走吧，我不会从背后袭击的。”

“你休战了？”艾利乌德问道。

“不……只是我注意到某些事情，在确认之前我们就休战一阵吧。”

“能告诉我你的名字吗？”

“不用了，下次再会时再告诉你。再见，不过你们千万要小心那个叫索尼娅的女人。”说着罗伊德就离开了，但他万万没有想到在一旁还有一双冷酷的眼睛正注视着他……



“唔……我疏忽了……”当罗伊德注意到时已经晚了，莉姆斯迪拉已经将他

击倒在地。

“‘白狼’罗伊德……很强的‘艾吉鲁’啊。”莉姆斯迪拉冷冷地说道。

血色

与罗伊德相遇之后，艾利乌德见到从贝伦皇宫回来的帕恩特夫妇，从他们的口中得知了就在贝伦王子塞菲鲁王子成人仪式即将来临的这几天，王国的国宝“炎之纹章”却无故失踪，对于寻找工作，艾利乌德毫不犹豫地就接了下来。

终于查清楚事情的真相了，原来炎之纹章的无故失踪与黑之牙首领夫人索尼娅有着莫大的联系，而索尼娅也派出了自己的女儿与贾法尔去暗杀塞菲鲁王子。

“我希望父王和母后从此以后和睦相处。”在听到王子的虔诚祈祷之后，尼诺的心动摇了，她决定不杀王子，而一直暗恋着尼诺的贾法尔也决定带她离开，但之前那位蓝发女性乌露斯拉出现了，当她知道尼诺与贾法尔并没有杀死王子时决定处死二人。但是由于艾利乌德突然赶到，乌露斯拉的任务失败了，而且自己也被莉姆斯迪拉异化为“艾吉鲁”……对于艾利乌德救了王子和取回了炎之纹章，贝伦国王给艾利乌德签发了通往封印之神殿的通行证。

索尼娅终于揭开自己作为奈鲁加鲁手下的面具，当黑之牙首领质问她时，她毫不犹豫地将之送上了通往死亡国度的道路。

“为什么！妈妈，为什么你要骗我！”尼诺嘶声质问自己的母亲。

“因为你根本就不是我的亲生女儿，你对我而言只是一个负担！”鄙视的目光直插尼诺的心房，她所爱的母亲居然是杀死自己亲生父母的凶手！

“不可原谅！不可原谅！”尼诺疯狂地进攻，她体内所流着的魔道士血液在沸腾，强大的魔力让索尼娅始料不及。

“你受伤了。”当索尼娅败退后，莉姆斯迪拉出现在索尼娅面前。

“滚开！你这个人偶！”索尼娅一把推开莉姆斯迪拉。

“从人偶身上是取不了‘艾吉鲁’的，你对奈鲁加鲁大人而言已经没用了……”轻描淡写的一句话足以将索尼娅的心刺穿。



“什么！我是人偶！”索尼娅对莉姆斯迪拉的厌恶之心更加深了。



“索尼娅，你受伤了？”当索尼娅将布雷丹交给奈鲁加鲁时问道。

“啊，是，受到黑之牙首领布雷丹抵抗的时候受的伤。”

“是吗，受伤了吗？有缺陷的人偶是没用的！”

“什么？我是人偶？”

“你是个失败作，你连莉姆斯迪拉的脚趾都抵不上！”这句话能杀死索尼娅上万次，当她的身体消散时，她的眼睛中流露出的只有绝望与悲伤……

此时的艾利乌德，在大贤者阿特斯的带领下来到了封印之神殿的地下，在那里他们见到了与阿特斯一样，同是八神将之一的暗之贤者布拉米蒙德。布拉米蒙德解开了封印，封印解开之时神将器将可以再次被人们使用，现在摆在艾利乌德面前的只有一条路可走了。

幽兰黛儿发出不可思议的光芒
勇者罗兰的后裔举起了神剑
白色的巨龙
挥舞着烈火的勇者
消逝的少女
少年的绝叫
血色之花在风中绽放

——吟游诗人·雷文

哭吧
强壮的勇士
当血亲之线剪断的刹那
你才能成长
哭吧
强壮的勇士
当你明白什么是悲伤时
你才知道什么是无常
当天雷降临的那一瞬间
你才会张开翅膀

——吟游诗人·雷文

光（上）

魔之岛，奈鲁加鲁所有力量的聚集地，在这里，他将所有的“莫鲁夫”召集在了一起。当艾利乌德

的脚再次踏上这片土地时，他已经知道了自己所肩负的责任。在这里他失去了最爱的父亲，他闭上眼睛平静了一下气息，也将头脑中的杂念排去。

“小子，不要犹豫啊！”法卡斯船长还是那么豪爽，“现在可不是你优柔寡断的时候！放心去干！没人会指责你的！”

“谢谢。”艾利乌德朝法卡斯感激地笑了笑，是啊，事到如今已经无后路可退了，只能朝前看。

艾利乌德将剑插入土中单膝跪下，捧起一抔黄土在鼻子前嗅了一下。

“请赐予我力量！”艾利乌德默默地念道。

啪，一个有力的手掌拍在了他的肩上。

“无论到哪，我都会跟你在一起，我的朋友！”

“谢谢你，海克特鲁……”

“别忘了还有我！”琳也叫道。

“别忘了还有我们啊！”马克双手插在胸前笑着说道，而他的身后是所有同甘苦共患难的朋友。

“好，出发！”

“等一下，我也跟你们一起去！”一个稚嫩的声音响起。

“尼尔斯！你也来了。”艾利乌德有些吃惊。

“我……不会再逃避了，我要代替妮妮安，不，我要和妮妮安一起战斗！改变我们的命运！”

“说得好！这才像个男子汉！”海克特鲁鼓掌叫好。

“出发！”

前方是什么，不必知道，只要胸中充满希望，就一定能成功！

而此时的奈鲁加鲁，正将强大的力量注入他那完美的人偶莉姆斯迪拉的体内。

“太漂亮了！太漂亮了！你是我的最高杰作！不过这个魔力是你身体所承受不了的，等到明天你的身体就会完全腐烂。但这不正是你所期望的吗？因为你是为了我而去死的啊！”奈鲁加鲁近似疯狂地将源源不断的魔力注入到莉姆斯迪拉的体内。

莉姆斯迪拉的心忽然抽搐了一下，但转瞬即逝，因为自己是莫鲁夫，是没有感情的傀儡。

“是。”莉姆斯迪拉面无表情地说道。

“什么人！”琳警戒性地拔出了剑，刚才尼尔斯一声提醒她已经察觉到附近有敌人的骚动。

忽然地面上出现了一个闪亮的绿色六芒星，一眼就知道是传送魔法的魔法阵。一名绝世美妇缓缓地从六芒星阵中走了出来，她那乌黑的头发在阳光的照耀下散发出迷人的气息，而那双金色瞳孔又犹如两汪深潭，深不见底。黑灰色的半透明紧身魔道服将她那优美突兀的身材表现得淋漓尽致，一条紫



水晶坠子的项链轻盈地搭在她的乳沟上，与她那双深邃的金瞳相呼应，将这个美妇的神秘与华贵体现得淋漓尽致。几条细细的金丝松散地缠在腰间，搭在她那丰满的臀部上，成熟女性的魅力在她的身上得到了完美的体现，再加上她那吹弹即破的白皙肌肤与黑色长袍形成鲜明的对比。如此美貌的女性突然出现，顿时让在场所有人停止了呼吸。

“你们的‘艾吉鲁’……我要了！出来吧，我的仆人们！”冷，从莉姆斯迪拉口中说出的话让所有人都感到了一阵寒意，虽然明知道对方是“莫鲁夫”如此冷酷的话从如此美丽的人的口中说出还是使人感到不可思议。

“看来只有强行突破了！”海克特鲁皱了皱眉，他知道，眼前这名女性具有无比强大的魔力。

“交给我来吧……”帕恩特表情严肃地站了出来，“魔法的话，我应该不会输给她的！”

“老公，你要小心。”路易丝在旁边担心地说道。

“放心吧……”

一场魔法大战随即展开，正如莉姆斯迪拉的话语中表现出来的冷漠一般，她所使用的魔法同样是那么“冷漠”——冰系魔法芬布尔！帕恩特只有布下结界进行防御，大约过了两个多小时，艾利乌德他们已经将所有的杂兵清除干净，但魔法大战还没有结束，而这时两人最得意的魔法已冲击在了一起，剩下的就只是看两人的魔力与耐性了……

“了不起……这种力量……简直可以和恩师相比了……”帕恩特苦笑了笑。

“……”而面对帕恩特如此话语莉姆斯迪拉还是一如往常面无表情地面对着。

渐渐地芬布尔的魔力慢慢地压过了地狱火焰的魔力向帕恩特逼了过来。

“喊……嗯？”虽然已处在了下风但冷静的帕恩特还是透过了那冰与火的间隙看到了莉姆斯迪拉身上的“异变”。

“她的身体正在慢慢腐化……这是……”帕恩特心中默默地念道着。

“……”似乎是感到了自己身体正在腐化的莉姆斯迪拉顿时停住了魔法攻击，呆呆地望着天空，不出片刻，她倒在了地上，她的眼睛还是直愣愣地望着天空，口中喃喃地说着：“我不是人类……我的身体，我的心……全都是假的……对，还有这个悲伤也是……”

帕恩特缓缓地走到了她身边，低头看了看莉姆



斯迪拉这绝世的美貌，长叹一声后背对着莉姆斯迪拉的身体右手一扬，只见顿时火光冲天，莉姆斯迪拉那美丽的容貌与身驱随着冲天的火炎一同消逝而去……

"永远保持着这份美貌吧……"

"好，现在我们就直冲'龙之门'！"海克特鲁异常激动。

"等一下。"艾利乌德走到尼尔斯身边，"能不能告诉我你和妮妮安的事呢？当然，如果你不想说我也不会勉强你。"

"也好，反正大家也想知道我和妮妮安的事。"尼尔斯顿了一下，开始娓娓道来。

"在很久以前，大约是1000年前吧……我们龙族在和人类的战斗中失败了，最后被赶出了这个大陆。失去了居住之地的我们只有抱着必死的觉悟使用"龙之门"逃到了别的世界。在穿越时空的狭缝时我们失去了很多同伴，但最终我们还是到达了别的大陆。那里也居住着人类，但是数量极少。虽然那时经常有些小的争乱发生，但对我们而言总算有了一个可以居住的地方。"

"正当我想要在那个地方安定生活时，那个'声音'传来了。在那一片大陆，妮妮安是龙之神殿的巫女，有着强大的力量。就在我们姐弟两人在神殿中祷告时，从'龙之门'中传来了呼唤我们的声音。那个声音让人非常怀念，就好像是在呼唤同伴一样……虽然我们知道不行，但我们还是将'龙之门'打开了……于是我们来到了这个世界，但我们并不知道那个声音的主人就是奈鲁加鲁。"

"但是，他有一点计算错了。那就是当我们打开门来到这里时，几乎已经失去了所有的力量……而体内所残留的"艾吉鲁"比普通的人类还少。为了保住性命，为了适合这个世界的空气，我们化为人形，将剩下的力量则留在了"龙石"之中。但是那家伙却夺走了龙石并想以此作为呼唤龙的重要道具……后来我们逃了出来，因为我们不能再让我们的同伴再次陷入危险之中。于是我们就化妆成吟游诗人和舞娘的样子，在世界各地逃难，而在那个时候我也认识了琳小姐。"

"为什么那帮家伙在追捕你们，你当时没告诉我呢？"琳问道。

"那是因为我们觉得你是好人，不想把你牵连进来。"尼尔斯继续说道，"正当我们认为无法逃出只有死路一条时，我们碰到了艾尔巴特叔叔。叔叔是个十分强，心肠十分好的人。当他知道了我们的真正身分后，不但没有责备我们，还对我们讲了很多关于他的国家和他的家人的事。我和妮妮安只是听他说，都已经很喜欢叔叔的太太和儿子了。虽然叔叔他最后还是遇到了不测……但我们一直坚信他的儿子会来救我们的！所以，所以艾利乌德先生，我相信你，就算妮妮安不在了，我也会一直保护你的！因为这是妮妮安的心愿，也是我们姐弟的心愿！能打倒奈鲁加鲁的人，就只有你了！"

"尼尔斯……"望着眼前这个已经长大的孩子，艾利乌德也一时之间不知道说什么才好。

"干吧，艾利乌德！"

"是啊，现在还不能放弃，我们还要一直活下去！"海克特鲁与琳齐声说道。

"不错，我还有你们这帮同伴！前进，去'龙之门'！打碎奈鲁加鲁的野心！"

希望，只要心中还有希望，人就绝不会倒下；只要还有希望，人就充满了无比的勇气！

光（下）

"这个遗迹……好阴森……"进入这个遗迹之后琳就一直觉得背脊有种凉飕飕的感觉，因为众人又在岛上发现了一个遗迹，所以决定进来探个究竟，但里面的阴郁气氛压得让人透不过气来。琳一把抓住马克的手臂，马克哼了一声，他觉得自己的手臂简直要断掉了。

"你是个什么玩意儿呀！"奈鲁加鲁对着基修那咆哮道，"又没有战斗力，又无法收集艾吉鲁，真是脆弱得可以……真不知道我以前怎么造了你这个废物！无聊的家伙，滚吧滚吧，别碍我的眼。我已经对你没兴趣了，随便你去哪都好，自己慢慢等着腐烂吧！"

奈鲁加鲁挥了挥手，意图已经很明显——你一点利用价值都没有，尽早给我快滚。

基修那无语地离去，宽大的红色兜帽罩住了他大半张脸，现在没人能看清他脸上的表情，只是给人的感觉，却是那么的……

"啊，这里也有莫鲁夫！"琳看到前面的几个人偶叫起来，"还有剩下的莫鲁夫？这么说这里也是奈鲁加鲁的地盘了。"

"海克特鲁大人！"尼尔斯忽然感觉到了什么，"这个沙漠底下也有那种奇怪的力量！就是那个不能使用魔法的结界的力量！"

"是魔封者！"海克特鲁惊呼。

"海克特鲁，那东西到底是什么？不是人的话又是什么呢？"艾利乌德问道。

"不知道，关于那家伙我也是一无所知……"

"等等！"尼尔斯似乎又感觉到了什么，"这是

什么……这种感觉……与在沙漠时的感觉略有不同。我感到在那家伙身上除了敌意之外……我还能感到……悲伤？”

“悲伤？”马克的心动了一下，这种感觉，就像之前打倒莉姆斯迪拉时一样，那种想得到别人承认的感情……最后被无情地抛弃。

“海克特鲁，那家伙动了！”艾利乌德警觉性地举起了剑。

“不管是什么东西，只要是为了大家，我绝对奉陪到底！上吧！”

正当海克特鲁的斧头就要劈到基修那时，基修那的嘴角撇了一下，不知笑还是什么。忽然间他的身体开始龟裂，最后整个身体像个已经破旧的土偶那样崩溃了。

“大概莫鲁夫都这样吧。”看着那一堆烂土，琳自言自语地说道。

“魔封者也是莫鲁夫？”海克特鲁有些不相信，“不会吧，这家伙完全不像嘛。”

“但是……他的确是莫鲁夫。在他崩溃的那一刹那，我听到了他的声音，他呼唤者奈鲁加鲁的名字。那是悲伤……非常悲伤的声音。”尼尔斯望着已经化为尘埃的基修那喃喃地说道。

所有人都沉默了……

“大家准备好了吗？过了这里就是龙之门，最后的决战就在眼前！去吧，打败奈鲁加鲁那个恶棍！”海克特鲁激昂的叫声打破了沉寂。

“不错！最后的决战！出发！”艾利乌德也举起了剑。

就在众人离开之际，马克忽然发现海克特鲁将自己的斧子放在了基修那消失的地方，马克并没有出声，只是默默地离开……

很快地，大贤者阿特斯也来到了魔之岛，他带来了克制奈鲁加鲁暗之法衣的魔法——当年八神将之一的光之圣女艾莉米奴所使用的“制裁之光亚利亚尔”。除此之外一把与精灵剑玛妮·卡迪相对应的精灵剑索尔·卡迪也交到了琳的手上。

“哼，来了吗？但是已经太晚了，龙之门已经打开了。我从龙那里已经得到了强大的‘艾吉鲁’，让我变得更加强大，更加完美！”当众人来到遗迹时，奈鲁加鲁狞笑道。



“你为了自己的私欲，不知夺取了多少人的生命。你有想过那些死去的人和那些仍然活下来的人的感受吗？”艾利乌德厉声斥责道。



“我就是我。我不会感到别人的痛苦，也不会感到别人的悲伤。别人的死对我而言是一种快乐，是得到艾吉鲁的源泉！你们也在这里变为尸骨吧，为了我！苏醒吧，我的仆人们！”

奈鲁加鲁高举双臂，从他身上散发出的艾吉鲁的力量逼得众人睁不开眼睛。

“那，那个是……”艾利乌德简直不敢相信自己的眼睛，“拉乌斯侯爵，还有黑之牙的人……”

“呵呵，看来你对我的作品非常满意呀。这些‘莫鲁夫’和他们的原型拥有相同的容貌，但是更加强大。你们这些人……特别是艾利乌德，这情形对你这种伪善者来说不是很有趣么？你一直不想亲手杀死敌人，但不管有什么理由，亲手杀了就是杀了……是为此痛苦还是快乐，结果都是一样的。”

“不一样！如果在夺取了他人生命之后还没有感到痛苦与罪恶感……那么他就没有资格再活下去！”

“哼哼，看来你们这些弱者是理解不了的。这个世界上最没有意义的东西，那就是‘感情’，正因为有了善恶这样的‘感情’，人们才能不能解放自己的力量。真是愚蠢啊，愚昧的人类！”奈鲁加鲁说着又狞笑起来。

“奈鲁加鲁，这么多年了，你的想法还是一点没变。”望着这个当年因修炼禁断魔法疯狂以动物和人体做试验而误入歧途的老友，阿特斯叹了一口气。

“阿特斯，为什么连你也那么认为？生物进化的过程就是一个弱肉强食的过程，我们已经找到了利用龙的知识向更高层次进化的道路，为什么你不接受它？反而是持续排斥它呢？”

“我不反对追求力量，但如果是通过夺取他人生命的手段，我是绝不允许的。”阿特斯斩钉截铁地说道。

“哼哼，我记得，我记得这番话！你当时就是这么说着向我下手的，你还勾结神龙想害我！看！这个伤疤！这就是你的魔法给我留下来的‘纪念’！”说着奈鲁加鲁一把撤下了遮住脸的布，一只狰狞的布满疤痕的眼睛显露出来，当时就让若干女性闭上了眼睛。

“是我看走了眼，我原以为你是惟一理解我的人，我是如何地信任你，但你却反过来害我！不过多亏你，让我明白了一个道理，那就是因为信赖别



人，才会被出卖。所以在完成自己的崇高目标之前，是不需要什么朋友的！”

“为什么你只会那么想？”艾利乌德站了出来，“在攻击自己朋友时，难道阿特斯大人是麻木的吗？为什么你连这个都不知道？”

“艾利乌德……”

“奈鲁加鲁！我要在这里打倒你！但是，我现在并不憎恨你，虽然你身为人，但却失去了人的灵魂，现在我对你只有‘同情’！”艾利乌德用剑尖指着奈鲁加鲁大声宣誓。

“同情？哼，有意思……像你这样的弱者居然同情我？那就让我看看你有多大的本事吧，想打败我？那就先打败那些莫鲁夫再说吧！”

“是吗？那么就恭敬不如从命，对不起了。”艾利乌德将幽兰黛儿举到自己面前，非常恭敬地敬了一个骑士礼。

当那些昔日所熟悉的人终于得到解脱时，当看到他们含笑九泉时，有谁能体会活着的人的心情呢。阿特斯面对老友的尸体默默地站在那里，也许你也很悲伤吧……从你那只受伤的眼中能清楚地看到你的内心。龙之门已经开启，很快龙就会通过龙之门来到这个世界。

“来了！”龙之门面前忽然发生巨大的异变，阿特斯能够清楚地感觉龙的嘴中那火焰的气息，“该死，如果龙来到这个世界，整个大陆不到一个月就会化为灰烬！”

“真是不可思议，站在这里我的腿就发抖了……”海克特鲁简直不敢相信自己会有害怕的时候，但面对这些古代的巨大生物，想必任何人都会感到害怕吧。

“居然有3只，恐怕连神都会在他们的面前屈服吧。”琳紧紧抓住马克，因为害怕她的声音有些颤抖。

“你们退下，我来阻止他们！”阿特斯一挥手将艾利乌德三人赶到身后，虽说他被人称为“活着的传说”，但毕竟是凡人之躯，在三只火龙的面前他的力量也显得极为虚弱，“唔……这是……什么力量……”

“阿特斯大人，快退回来，它们逼近了！”艾利乌德看到阿特斯的危险情形急得叫道。

“不行！如果不在这里阻止他们……就没有……胜算了……”阿特斯在用最后的力量作最后的抵抗。

但正在此时，艾利乌德的面前出现了一个六芒星的转送阵，而从传送阵中走出来的是暗之贤者布拉米蒙德。

“准备的过程稍稍花了点时间……好，是借助大家力量的时候了，集中起来吧，神将之力！”

布拉米蒙德翻开魔法书念起了咒语，这时神将器发出耀眼的光芒。

“看，那是……”琳忽然叫起来，她在光芒中看到一名少女，而那名少女又是那么的似曾相识。

“让潜伏在这个龙之女身上的灵魂复活吧！”布拉米蒙德口中继续念着咒语。

“妮妮安！”艾利乌德又惊又喜，没想到死去的妮妮安居然复活了。

“这里是……我……”睁开眼睛，妮妮安茫然地看着四周。

“拥有尊贵龙族血统的姑娘啊，用你的力量去平息混乱吧。”布拉米蒙德那犹如另一个世界的声音响起。

“不，不行的，在这个地方……我的力量……”

“难道你没感觉到自己的力量已经恢复了吗？”



火花天龙剑 Fate 绘

在妮妮安运用神龙之力的情况下，两只火龙已经被送回原有的世界，但妮妮安由于才恢复力量不能进行持久的战斗，终于在还剩一只火龙时她累得晕了过去。

“被选中的勇士们啊，用你们的力量打倒最后的龙族吧！”阿特斯叫道。

“是！”艾利乌德、海克特鲁、琳三人举起了武器。

“勇者罗兰请赐予我力量！”

“狂战士提尔巴恩，将你的力量凝聚在这斧头上吧！”

“神圣的精灵啊！天空之父啊！给予它神圣的制裁！”

呜！一声龙吟，火龙终于倒下了，看着消失在龙之门的最后一只火龙，三人虚脱地坐在地上。

“阿斯坦大人！”艾利乌德忽然看见阿特斯一脸苍白无力地坐在地上。

“呵呵……看来力量用尽了，先走了，我的朋友们……”阿特斯的声音越说越小。

“我很快也会跟你而去……但是……现在还要再沉睡一下……”布拉米蒙德望着自己的老友幽幽地说道。

“艾利乌德……海克特鲁……琳……我已经……活得够长了，不过……也到此为止了。”阿特斯努力挤出一丝微笑，“不要悲伤，这样我就能去见我那些比我先走一步的朋友们了……我一点也不后悔。”

“阿特斯大人！”

“好了，各位，我的兄弟们啊，让我来为你们做最后一件事……临死之前……我能看到许许多多的事情……我能看到未来……”阿特斯的呼吸忽然变得急促起来，“啊……这是……为什么……不是现在……我和布拉米蒙德……已经不能再帮助人类的子孙了……”

“您……看到了什么？”看阿特斯露出悲哀的神色，琳急忙问道。

“凶星将从贝伦降临……到时艾雷布大地将再次被鲜血染红……”阿特斯停了一下，继续说道，“但不必担心，我们的孩子们，救星将降临在利基亚。炎之子……将拯救一切……”

“活着的传说”终于闭上了双眼，他到最后也是笑着离开的，虽然这个世界还会被黑暗所笼罩……但最后……还是会看到希望！

尾声

“马克！”琳看着正要离去的军师身影，叫住了他。

“什么事？我的公主，哦，不，现在应该叫你领主大人了。”马克微笑着说道。



“不要这么说。”琳的脸一下变得通红，“我们两人在一起的时候，你还是叫我琳吧。还有，你真的要走？就像一年前那样？你不参加艾利乌德和妮妮安、海克特鲁与芙萝妮娅的婚礼了吗？”

“不用了，世界上还有很多有趣的事在等着我呢。”

“那……我们还会再见面吗？”琳满脸期待地问道。

“会的，当你出现危险的时候我会出现在你身边，因为我说过，我是你的骑士……我的公主……”

一味展现出坚强 一味表现得高明
为何我要选择如此痛苦的生活方式？

遮住眼睛的帽子 今天先脱下来吧
稍微蓬乱的头发 可爱得令我心动

风中起舞的枯叶 湿润草坪的味道
和你一同躺着仰望一望无际的天空

答案到处都寻不着
没有人愿意告诉我
但是一想起你 我的胸口
就不断 群阿这才是真实

那天你不断对我
说出毫不掩饰的话语
其中蕴涵着的温柔
直到现在我才发现

就要冻僵的长凳
相依偎的情侣们
爱的话语总是稍纵即逝

踏破铁鞋也找不到永远
没有人能够触摸到
但是你的笑颜 令人想伸出手
迎接我们的未来

答案到处都寻不着
没有人愿意告诉我
但是一想起你 我的胸口
就痛苦难耐 这才是真实

在《掌机王》里，人人都是……

掌门人

由于《掌机王》提前推出，弄得纱迦措手不及，这次的《掌门人》栏目只好缩为了6页。在此纱迦向大家致歉，下次保证页数增加。受《掌机王》的出版周期所限，很多读者所问的问题不能及时在《掌机王》上做出回答。但大家也不用着急，因为小编们每天都会抽出部分时间来回答读者发来的平信和Email。我们将会从中节选出具有代表性的问题，登在《掌机王》上，请大家放心。

《掌机王》专用信箱：pocket@ucg.com.cn

潘登：LIKY你好，我有一个意见，那就是将《掌机王》的出版速度从3个月变成2个月。我深知各位编辑很忙，但这种速度无法让我们掌机玩家第一时间了解有关主机和游戏的最新资讯。你们辛苦了，致敬！

别急别急，仔细一算，这次的《掌机王》第5辑和《掌机王》第4辑之间不就只隔了2个月吗？加快出刊速度的好处很多，你提到的这点也是重要原因之一。《掌机王》加快出刊速度已提上日程，请大家放心。

云南冷苍月：LIKY不是号称掌机王吗，为什么他对韩国的GP32却从来没提过？要知道我对GP32的性能和游戏很感兴趣啊！还有我觉得贵刊如果能做一个回函单就更好了，这样问题可以问得更全面，我们也更好回答，希望能采用。

GP32在国内的人气实在太低迷了，别的不说，韩文对于绝大多数玩家来说就是一个大障碍了。说到回函卡，目前暂时还没有这个打算。顺便说一句，在《掌机王》的母刊《游戏机实用技术》上曾经详细介绍过GP32，推荐你找来看一下。

XEON 何：我是一个GBA迷，最近刚入手一套EZ的烧录器，在说明书上我看见有一条说卡里的记忆电池是可以充电的，不知怎样充电呢？请各位编辑帮帮小弟，无限感激。

当你插在烧录器上的时候，就能自动充电。插在GBA上玩的时候也能通过GBA电池来充电。

FAUST：大哥，帮帮我，我是油炒饭！我的问题如下：小弟我有《马里奥赛车》一盘，本来听说1卡可以4人玩，不知道是不是啊。近日找来朋友1人，本想来赛车的，可是我们都不知道具体的方法和步骤！结果只好我玩我的《FFTA》，他玩他的《封印之剑》。

这个简单，不过你先得买一条联机线才行。有了联机线后，大家把线插好，只需一台机插卡就可以了。开机后，在插卡的那台机上选择联机对战的模式就可以了。

广西胡杰：纱迦你好，我可不好了！我的GBA被人偷了啊！我在考试前一个月时封机，现在考完试了，想拿出来好好玩玩，可是她被偷了啊！本来期待的《重装机兵》和《幻想传说》都完了！我想找也找不回了！那台机跟了我2年啊，我就那么一台了，DC也卖了！她不知陪我度过了多少快乐时光啊！本人现在已经很穷了，根本没有钱买新的了，这件事使我对游戏有些心凉！但我还是会支持你们的！你们做得很好，我相信，以后我一定还会捧回游戏主机，回到那神奇的世界！

无限同情中……初三的时候我曾经拼命存钱，想买一台SFC，后来不幸被偷，简直痛不欲生，但又不敢对家长说，只好打落门牙往肚里吞。因此我特别能够了解你此刻的心情。希望你能够早日找回你的主机，回到精彩的游戏世界中。

北京沈旭：希望在做GBA攻略的时候都写上“只有使用GBA主机来玩该游戏才能体会到它的真正乐趣”。我知道很多人都只从网上DOWN游戏不用主机玩，但如果当初GB游戏就是这样的话，GBA在中国就不会有这么高的人气了。正是因为那种便携、互动的感觉，才让GBA在中国有着不俗的销量。我玩模拟器多半是用来怀旧，如一些FC、SFC的游戏，那是百玩不厌的经典。而且FC有一些游戏太难了，用模拟器的即时存读能够顺利打通，虽然难度降低了，但也算完成了小时候的梦想。

和时下流行的电视游戏机比起来，掌机的画面、音乐还差得很远很远。但掌机的最大特点就是便携了，这一点是什么电视游戏机都比不上的，这也是掌机能够在国内大行其道的重要原因。前年过年坐火车回家的时候，大家坐在火车站的冷板凳上百无聊赖地干等，我、LIKY、D•S等几位GBA玩家由于有GBA，玩得非常愉快，时间一下子就过去了。这个时候我才真正体会便携的好处。至于那句话，我觉得没有什么必要加上，我想真正喜爱掌机的玩家都知道这个道理。

UCG读者（N年了）· 学生（高三）· 女生（KAWAI）· 游戏狂（《FF》）· 不想买GBA SP（难看）的人 · 想中大奖的人LOUIS · DE · FRANξOIS：我这段时间一直都在思考这样一个问题：到底是买NOKIA的6100呢，还是买MOTOROLA的T720I呢。再过30天就高考了，我妈说一切结束了就给我买手机。所以请大家务必要回答我的问题。

这封信附有回邮信封，一个月前就已经按照地址把信寄了过去，但没想到"地址不详"，被无情地退回，只好改在即将出版的《掌机王》上进行回复了，希望还来得及。功能方面的简要概括，建议你看本期《掌机王》泰坦所著的《国内彩屏手机推荐》。如果你是女生，推荐6100。原因是：你是女生。个人观点，720i怎么看都不适合女生用。6100则比较漂亮。另外输入法也是6100领先，只是它不附赠摄像头。另外，女孩子要注意节省啊，还没离开家就买这么奢侈的手机……（这是泰坦说的，不干纱迦的事啊。）

大葱：《掌机王》这枚炸弹，不光是具有腐蚀性，而且还具有白粉的毒性，一旦接触上，像我这样的掌机迷是一辈子也戒不掉的。前两期《掌机王》有个严重的BUG，呵呵，小编们一定知道了：掉页严重啊。从打开第一页到最后一页，可以用一句诗来形容：忽如一夜春风来，千树万树梨花开。（不知小编们认为这句诗合不合适。）到了第三期，掉页情况好于前两期，看得出来小编们花了不少心思。至于第四期，咦，怎么找不到了？糟了，我现在马上就去，去得晚了就买不到了。

掉页的顽疾终于得到了解决，希望大家多提建议，这样《掌机王》才能茁壮成长。

吉林徐可：在本人的影响下，班里很多人成为了掌机一族，自然就少不了联机了。我发现联机真是其乐无穷，什么《马里奥赛车》、《光明之魂》、《拳皇EX2》、《塞尔达 四支剑》……都十分过瘾。于是我想请大哥您为我们介绍一下联机游戏，来一个"GBA联机大特集"，包括所有GBA联机游戏介绍，经典联机游戏推荐等等，必要时还可以给出攻略。呵呵，光想就觉得很爽啊！有些因为各种原因我们没能玩到的联机游戏也可以让我们大饱眼福，这一定会让所有家族成员兴奋的。拜托了！

制作联机游戏的特辑是一个非常好的提议，LIKY正在计划中。为什么前4期《掌机王》上没有类似的内容介绍呢？这是因为LIKY已经在《游戏机实用技术》上做过联机游戏的特别企划了，在此建议大家去把那期杂志找来看看。另外奉劝掌机迷们一定要注重交流，因为联机的乐趣，真是只可意会，不可言传。如果你苦于身边找不到和你志同道合的朋友，可以求助于我们的交流空间栏目。

江苏张儒龙：这几个月来GBA掌机游戏大作连发，弄得我口袋空空，于是我在老爸他店里打工（童工？），不过这还是不能满足我的野心。在我省吃俭用之下，终于买到了《洛克人ZERO2》的正版，爽！不过被老爸知道后被K了几顿，于是现在我只好偷偷看着老爸玩《洛克人ZERO2》。（泪流满面状）

看来你的老爸还是一位高手啊，否则"洛克人"这么难的游戏，怎么可能就这样通关呢？也许你老爸早就已经卡在某个地方过不去了，只是碍于面子一直不想问你而已。你就耐心等好了，你的GBA一定会回来的。

如何邮购《掌机王》？

在掌机论坛看到《掌机王》第五辑即将上市，可我这里没有卖的，所以想邮购。
地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱游戏机实用技术杂志社　邮编：730000
不知正确与否？望回复。我是江苏盐城的赵健

地址没错，大家要邮购《掌机王》的话就按照这个地址汇款就行了。不过由于《掌机王》供不应求，现在只有《掌机王》第二辑和《掌机王》第四辑可供邮购，定价16元。强烈建议大家多关注每期《游戏机实用技术》杂志里的"读编往来"栏目，大家可以从中了解到最新的邮购信息。邮购时最好还要留下自己的联系电话，这样万一出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn 。

女生爱玩的GBA游戏……

这天纱迦正在阅读《掌机王》的读者来信，突然看到一位女生的来信。信中写到：

LIKY 你好！

今年6月以前，我还是一个不知道GAME为何物的笨女生，但是6月的一天下午，我无意中在同学家里看到了他——GBA SP。他那超炫的外形，一下就把我吸引住了。后来我同学告诉我，他不但样子好看，还可以用来玩游戏。我拿到手上一玩，哇，那个画面，比我奶奶玩的那个方块机好看多了。当时我玩的游戏是《瓦里奥制造》（名字是我后来才知道的），实在是太有意思了。于是我以要和他翻脸为要挟，从他手中骗来了这台GBA SP。结果越玩越沉迷，一个月后乖乖地自己掏钱买了台GBA SP。

不过现在问题来了，我总不能只玩这一个游戏吧！但我买GBA SP时把我平时积攒下来的钱都花完了，游戏店的卡带那么多，又不能租回来试玩，怎么办呢？听人说你是掌机王，请你指点一下像我这样的女生应该玩什么样的游戏吧。

上海 张魅影

玩游戏的女生不多，难得有人来诚心请教问题，我们当然不能坐视不理。于是纱迦就把这封信挑出来放在一边，准备看完信后统一回复。结果看着看着，又发现了这样一封信。

UCG众小编：

你们好！我的女友是一个不常玩游戏的女生，我最近迷上了GBA，于是就不知不觉地冷落了她，这下她可不干了。裴多菲说得好：生命诚可贵，爱情价更高。如果我放弃GBA，也就不会有今天这封信了。只是我还是舍不得GBA，另外我的女友其实也对GBA这个小东西很感兴趣，只是我的游戏都是些《黄金太阳》、《火焰纹章》之类的游戏，她实在是不感兴趣。想买几个女孩子爱玩的游戏给她，可我不知道她究竟爱玩什么类型的游戏。想来想去，好像只有《炸弹人》比较合适，“《马里奥》系列”动作成分又太高了。《瓦里奥制造》应该可以，但是瓦里奥看起来凶凶脏脏的，女生会喜欢吗？我只好向掌机王求助了！

苏州 刘金

看得出来，这位朋友正处于水深火热之中，也得认真回答一下。正当纱迦要提笔回答时，突然发现，这两个问题其实就是一个问题啊！只要举一反三，广大男性玩家就可以了解女孩子究竟爱玩什么类型的游戏，从而达成利用GBA吸引女孩子注意的最终目标，实在是太高了！

个人认为女孩子爱玩的游戏，首推《瓦里奥制造》。虽说瓦里奥大叔凶凶脏脏、贼头贼脑，但长得很有喜剧效果，而且他也只出场一下下，后来会有可爱的女店员和女忍者出场。这款游戏完全不需要什么游戏基础，只考验人的反应、集中、记忆，让人有一玩再玩的欲望。而且出现的小游戏也很多，有好几百种呢！另外《瓦里奥制造》已经有过实战经验了，上面来信的那个女孩就是一个很好的例子，而编辑部里的3位美编MM也被它迷得神魂颠倒呢！《星之卡比 梦之泉》我觉得也很适合女生玩。它的人物造型非常可爱，关卡也不难，很好上手的。玩过这个游戏后，可以培养起对任天堂动作游戏的兴趣。与之类似风格的游戏还有两代《风之克罗诺亚》。另外《钻子先生》也是一款不错的游戏，玩法简单易懂，人物造型有趣，还附赠动听主题歌一首，推荐！

其实GBA上有专门的女性向游戏，像KOEI最出名的两个女性向游戏《安琪莉可》、《遥远的时空中》都推出过GBA版，还有由大人气女性漫画家由贵香织里担当人设的恋爱游戏《耽美梦想》。不过这些游戏都对日文水平要求很高，所以一般不推荐。

日本公认的最佳女性向游戏是《噗哟噗哟》，这款游戏也推出了GBA版，不过素质不太令人满意，画面一般，音乐很差，多人对战倒是不错。

在飞机上玩GBA？

UCG小编们，你们好！小弟十月份就要去美国读书了，可能以后很难与《掌机王》见面了。因为我是第一次坐飞机，所以不太清楚在飞机上可不可以玩GBA。我只知道飞机上不能用手机，不过玩GBA会不会被逮捕啊？烦请指点一下吧。

NASA

你的问题还真奇怪。在任何一部手机的说明书上应该都有类似的说明：在飞机上使用移动电话可能干扰飞机通信网络，危及飞机安全，所以在登机前要关闭手机。照理说GBA是不会干扰飞机通信网络的，但还是建议不要冒险。记得上次坐飞机时玩GBA，我询问空姐能否玩GBA，她拿着GBA翻来覆去看了半天，还煞有其事地拿到驾驶舱问机长去了。最后她的答复是在起飞和降落时请不要使用电子仪器。在此劝你还是忍一忍吧！

讲述掌机迷自己的故事

我是一个普通的高三学生，生在一个TV GAME严重贫瘠区。全年级600多人，真正对TV GAME有深入了解的就那么五六个人，而且全部认识。稍有了解的有十几个，也全部是我们带出来的。剩下的就连PS都没听说过，只知道“爱丝欧恩外”是日本一家著名的电器公司。这儿有几家PS游戏厅，1997年曾经疯狂过一阵子，现在也只剩四五家了。每家有5至6台PS，2元/小时，我们经常拿着从长沙带来的PS记忆卡去玩。里面基本上都是玩《WE》的，或是有一些小学生玩《KOF》。所以我们几个一去，就成了里面一道靓丽的风景线。至于PS2，那就连影子都没见过了。（若是我中了奖就另当别论了，呵呵。）我们曾问过老板什么时候进PS2，他说再等等，等价格降降再说……

全年级一共3台GBA，当然其中有一台就是我的。我们三个人一起从长沙买的，大半年了，500大洋，预支了我几个月的早餐和一些压岁钱。我们买卡也要邮购，若卡有问题还得寄回去，实在麻烦。我们利用雨天的课间操——25分钟联机，玩得不亦乐乎。最近购入了《ZELDA》，一起玩“两支剑”、“三支剑”，每次还没过一关就上课了。不过再过不久我们就要解放了，长沙的另外一位油炒饭也会回来，到那时，就可以光明正大地玩“四支剑”了。四剑合一，天下无敌！千秋万载，一统江湖！

One Of 油炒饭 Jerry Fish

格斗爱好者的困惑

LIKY掌机王：

本人是一名掌机玩家，2001年3月30日入手了一台白色GBA。玩到今年我发觉十字键已经有些失灵了，拆开一看吓了一跳：十字按键下面的胶垫部分损坏严重。对了，忘了说，我是重度格斗中毒者，自从《KOF EX2》发售以来，我基本上一直都在玩它。一想到7月将要发售的GBA版《KOF ADVANCE》和年内就要发售的《SNK VS.CAPCOM》，我真是心急如焚。我生怕自己的GBA就因为这点小毛病而报废了，这样我会很不甘心的。以前只知道GBA的电池后盖是极脆弱的部分，所以玩的时候一直不敢盖后盖。但现在我才知道十字键下面的那一小片胶垫也是脆弱的。我个人不喜欢拆机，今天是我第一次看到我GBA的裸体，我肯定大部分GBA玩家也没有拆机的习惯，我劝那些没有拆过机的玩友还是拆开看看吧。

传媒的力量是巨大的，而小编们说话是有权威作用的，自从小编发了GBA后盖容易折断的牢骚后，那些国内商家就从中看到了商机。于是邮购广告上的GBA配件一栏便有了GBA后盖出售。希望掌机王能够重视这件事，把它登到《掌机王》上。

玩友 韩雷

想当年我还处于FC时代的时候，就已经发现了导电橡胶的问题。记得当时国内还没有8位机手柄专用的导电橡胶卖，我于是买来一大块自己做了一个。不过后来8位机火了起来，这种小配件就很好找了。据我所知，GBA的导电橡胶目前市场上已经有售，你可以去你们那儿的电玩店问问，价格应该不会太高。只要买一个换上去，你的GBA就活了。

另外PLAYMORE最早确实说过要在7月发售GBA版《KOF ADVANCE》，年内发售《SNK VS.CAPCOM》，但从目前来看，估计是不大可能了。你喜欢格斗游戏的话，一定要认真研读这期胜负师所写的《便携时代的热血传奇》。

编辑部里的掌机族

两个月过去了，编辑部里的掌机族已是改头换面了。几位早已对GBA SP虎视眈眈的同事如D·S等人早已入手GBA SP，而本来就已经入手GBA SP的邪魔天使为了迎接《我们的太阳》同捆版GBA SP的到来，把自己刚买的不久的GBA SP卖掉了。现在他每天打扫自己的办公桌，虔诚地等待着新GBA的到来。

随着两位新小编沙罗和猫太的加入，编辑部的掌机族势力日益扩大，已经摆脱了过去第三世界国家的地位。但真正影响到世界格局的因素，还是几位美编MM的加入。这几位美编MM过去一直对游戏提不起太多兴趣，但所谓日久生情，自然也对游戏产生了一点点兴趣。正好LIKY上街淘宝，找到了POCKET CAMERA，于是给几位美编MM照了两张，然后编入游戏中，让她们操纵大头小身子的自己和田鼠赛跑，结果她们一下子就被迷住了。然后LIKY就不失时机地把编辑部的GBA游戏拿给她们玩，没想到就这样上了“贼船”。现在她们成天霸占着GBA和GBA SP不放，令LIKY等人暗自心中叫苦不已。

交流空间

考虑到"拥有游戏"一栏实在太过于笼统，如果把大家的收藏全部罗列上去巨占篇幅，上次已经要求大家提供资料时改写你最喜欢的游戏。这次来信参加交流空间的读者基本上都做到了这一点。目前纱迦已经收到了不少感谢信，感谢交流空间让他们成为了朋友，不过也有一些读者来信询问为何某些玩友联系不上。在此请大家一定要附上自己的真实资料，特别是通信地址的话，一定要附上邮编和真名。最后友情提醒大家，多留意一下玩友们在交流空间里说的话，有些话可是相当有水准的哦！

笔名：小狗的尾巴
姓名：张维昌
拥有掌机：GBA、WSC
Email：zhangweichang929@hotmail.com
住址：东京都丰岛区驹入3丁罗16番2号たから庄8号

笔名：飞机　　性别：男
年龄：20　　拥有掌机：GBA
GBA颜色：紫　　QQ：18527128
喜欢的掌机游戏："《恶魔城》系列"、"《黄金太阳》系列"
Email：tommy5021@sohu.com
想要说的话：少废话，多打机。中国的游戏业还要靠我们！

姓名：徐谷
性别：男
年龄：16岁　　拥有掌机：GB+GBA+GBASP+WSC
邮编：210006
地址：江苏省南京市秦淮区集庆路64号
Email：shin_tai@163.com
拥有的GBA游戏：EZflash
想对大家说的话：Let's play GBA game Till the end of the time!

姓名：褚旭　　性别：BOY
拥有掌机：GB(卖了)GBC(丢了)GBA(存活)
年龄：18　　掌机颜色：透明蓝
QQ：88526284
地址：北京市朝阳区高碑店乡东店17号 褚旭
邮编：100022
Email：ilikesb@vip.sina.com
喜欢游戏类型：RPG、A·RPG、FTG等

姓名：李航　　绰号：我解答
性别：男　　年龄：21
生日：1982.2.9　　QQ:21643483
Email：wojiedll@elong.com
住址：成都市武侯区金花镇金星南路32号四川禾嘉学院
拥有掌机：GB、GBC、GBA、GBA SP、GP32
GBA颜色：GB、GBC、GBA、GBA SP全部黄色
我的游戏观：我从GB第一代到SP每代都有，当然游戏也很多，希望和我交换游戏或一些游戏心得经验。

姓名：龚煜　　性别：男
年龄：17　　拥有掌机：GBP、GBC、GBA
GBA颜色：透明蓝
通信地址：上海市虹口区新建路79号 邮编：200080
拥有游戏：《口袋妖怪》、"《机战》系列"、《FFTA》、《晓月》、《游戏王8》
最喜欢的掌机游戏：《口袋妖怪》及"《机战》系列"
想对大家说的话：每个人都有自己的梦，在这个梦中，也许你是国王，也许你是主宰万物的神灵，然而你会感到孤僻。让游戏拉拢你我的梦，在这个共同的梦中，用我们的理想去开创一片美好的天地！

姓名：吴松　　代号：恋芸
性别：游戏中是女人　年龄：20
Email：dyy2325.student@sina.com
最喜欢的游戏：《FFTA》、《烈火之剑》
想和大家说的话：游戏使我倍儿有面子

姓名：王旭　　拥有掌机：GB、GBA
性别：男　　颜色：蓝紫色
年龄：17岁　　QQ：6063214
Email:wangxu_2003@hotmail.com
最喜欢的游戏：《马里奥3》、《三国志》
想对大家说的话：人生就是游戏，我为游戏而疯狂！

姓名：韩炯　　性别：男
昵称：鬼画弧　　年龄：19
拥有掌机：GB、GBA（粉透）
QQ：66160640　　Email：hj2002.qq@163.com
地址：浙江省临安市锦城镇锦桥路41号 邮编：311300
喜欢的游戏系列："《三国志》系列"、"《口袋妖怪》系列"、"《黄金太阳》系列"
想说的话：我对《三国》、《水浒》有着浓厚兴趣，班里历史第一！考试与游戏有关的必对！喜欢RPG类型的游戏，欢迎大家能做我的friends！

姓名：钱李春　　年龄：16
拥有掌机：GBA、GB　性别：男
拥有游戏："《口袋》系列"、"《恶魔城》系列"、《黄金太阳》等
地址：浙江省宁波市鄞州区姜山中学高一2班
邮编：315191

姓名：沙之星　QQ：125684954
性别：男　年龄：17
拥有掌机：GB（薄）、GB（彩）、GBA（暑假入手）
最喜欢的游戏：RPG游戏
我的游戏观：游戏是我生命的惟一，请用QQ联系。

姓名：康凯　英文名：fin
拥有掌机：GBA　GBA颜色：橙色
最喜欢的游戏："《火焰之纹章》系列"
Email：kangkai@263.net
格言：活到老，玩到老，还有三分没玩到！

姓名：嵇慧　性别：女
年龄：22　QQ：26943610
喜欢的GAME：《光明之魂》、《黄金太阳》、《牧场物语》、《塞尔达》、《口袋妖怪》、《最终幻想》、《四狂神战记》、《遥远的时空中》、《露娜》
想对大家说的话：爱游戏就来找我吧！
地址：上海市长宁区中山西路800弄53号611室
邮编：200051

姓名：加鲁西亚·多蒙　真名：李耕耘
性别：男　拥有掌机：GBA
年龄：15　GBA颜色：橙黄
最爱游戏：《黄金太阳》、《机战》、《皇骑外传》
游戏格言：4P政策——保持HP，积蓄MP，节省SP，最大限度榨取EXP。
地址：昆明市船房小区B区12幢三单元601室
邮编：650032

姓名：王健波　年龄：20
昵称：雨夜　性别：男
拥有掌机：GBP、GBA GBA颜色：紫色
QQ：190876275或5795795
拥有游戏：《黄金太阳》、《白夜》、《KOFEX2》
最喜欢游戏：《黄金太阳》、《牧场物语》
通信地址：吉林省长春市经济技术开发区海口路7号3栋104　邮编：130000
想对大家说的话：用心，是我的做人原则。

姓名：李扬（Leon）　性别：男
年龄：17　拥有掌机：蓝色GBA SP
Email：george-1417@sohu.com
喜爱的游戏：《黄金太阳》、《口袋妖怪》、《街霸》、《马里奥》
我的游戏观：要做一个善待掌机的贤者，把握好自己，只有这样，掌机才会成为你生命中的一个亮点。而非洪水猛兽。
要说的话：如果你看到GBA也两眼发直，欢迎给我来信。
通信地址：安徽省合肥市城东乡隆岗村12栋403室　邮编：230011

姓名：天天（WANGTIANYU）
性别：男　年龄：21岁
拥有掌机：GB、GBC、GBA
通信地址：上海市南车站路149弄87支弄2号　邮编：200011
喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、《黄金太阳》、"《塞尔达》系列"、"《DQ》系列"
想说的话：希望和喜欢以上游戏的玩家成为朋友，希望来信探讨研究。最好是上海朋友，男女不限。

姓名：青眼白龙（张儒龙）
性别：BOY　QQ：227442220
拥有掌机：GB、GBP、GBC、GBA（两台，银中，橙日）
最喜爱的掌机游戏：《世界传说》、《幻想传说》、《洛克人ZERO》、《圣剑传说》等等
想对大家说的话：新作是我的期待，等级是我的经验，爆机是我的技术，秘技是我的格言，研究是我的口头禅。让我们走我们的掌机路，让别人说去吧。

姓名：郑志成　年龄：16
拥有掌机：GBA、GB、GBC　QQ：174179721
喜欢的游戏：《机战》、《恶魔城》、《火焰之纹章》、《换装迷宫2》
地址：广东省惠东县平山镇东湖路一巷14号
邮编：516300
想对大家说的话：和我有同样爱好的GAMER就来找我吧！

姓名：谢茂　生日：1月19日
网名：ROMARIO　QQ：13569668
机型：GBA（黑色待修中）
Email：31429131@sohu.com　haonanhai0089@sina.com
通信地址：重庆市永川萱花中学高2005级2班
最喜爱的游戏：《马里奥》、《银河战士》、《瓦里奥》、《星之卡比》、《瓦里奥制造》
我的游戏观：任天堂的游戏，就是好游戏。我爱任天堂，我爱ACT。

姓名：赵龙　网名：Z319Billy
QQ：27825161　拥有掌机：GBA（黑）
地址：北京市朝阳区定福庄北里2号21-3-302
最喜爱的游戏：《封印》、《烈火》、《风之克罗诺亚》、《塞尔达》、《FFTA》
我的游戏观：理想是人生的奋斗目标，属于社会意识，也是社会存在的反映。GBA是玩家的奋斗目标，属于虚幻意识，但是美好明天的开始。

姓名：勇者　拥有掌机：暂无
年龄：19　邮编：200081
性别：男性　Email：yiskidefeichuan@21cn.com
通信地址：上海市虹口区欧阳路452弄8号603室
想对大家说的话：拥有健康　远离非典　热爱游戏　读《掌机王》


烧卡记
编绘：陈杰
故事：宋震远
哦？
我去烧盘卡，很快回来。
真奇怪，卡还要拿去烧？不就是放到机子里面玩就可以了吗？
哈，我也会，不就是烧吗！
老板，我来烧卡啦，最近有什么新游戏吗？
嘿？之前的都玩腻啦？新游戏多得是。
为什么不自己买一个烧录机呢，
老是要跑来跑去的多麻烦啊。
现在又不是很贵。
咦！
说的也是哦，我怎么想不到呢。
我回来啦。
啊！！你要干什么！！
BOOM!!!


碰……
你在干什么！？
玩什么火啊！！
你说要烧卡，人家想帮帮你而已，干嘛这么大声骂人……555
傻丫头，别哭啦。
烧卡不是真的用火烧的。
对不起…我不知道…我只想帮你……
明天带你去买烧录机，然后教你用。
好啊！
第二天
哦？是你们啊，来买烧录机吗？
是啊！
我介绍你买×××吧，又实用价钱又不贵。


老板谢谢你，给你钱。
我回去玩游戏啦。
好的，
走好！
我来教你用烧录机吧，
以后就别乱烧了。
嗯！
首先接好线。
放入驱动程序。
开始安装。
把GBA和电脑连接好。
好了，然
后就可以
开始烧了。
你想玩什么就可以烧什么，
不玩的就直接覆盖掉就行。
真是太好了，
好方便的样
子哦！！



呼…… 好爽，一下子玩了十几个好游戏。
我回去啦，很晚啦。
好的，明天见！
再烧几个准备明天接着玩。
小子，很晚啦，快去睡觉！！
（妈妈声）
糟了，妈妈骂了，快闪！
电脑就开着好了，让它自己烧，明天就可以直接玩了。
啊，怎么回事！！
一定是那个坏老板，卖给我一个假货！岂有此理！！马上去找他算帐！！
END

这是一个畅所欲谈的栏目，无论是游戏点评还是玩友故事，只要是与掌机有关的，我们都欢迎，在这里来尽情展现你的文采吧。

掌机王自由谈

休闲与挑战——掌机迷游戏意识漫谈

文：Hongkong

从入手GBA那天起，Hongkong便每天都沉浸在快乐中，然而烦恼总是与快乐并存：从如此多的游戏精品做出取舍确实很伤脑筋，特别是经常把一些白金级的大作错过更是苦恼，而且每天都要学习工作吃饭睡觉，一天24小时对我等掌机迷来说实在显得太短；另外新增的烦恼就是越来越忙碌的Hongkong发现自己的游戏口味变了，似乎更喜欢简单休闲的游戏来调剂身心，而对曾经狂热的挑战难度的的游戏却越来越没有耐心。把这个苦恼上网去向天南海北的玩友们倾吐时，玩友们对此意见虽然不一，却也使Hongkong眼界大开，受益匪浅，遂将所得启发结合自己的心得撰下此文。

一、先说说冷饭问题

如果问起GBA上有多少大作，相信每个玩家都会说得口干舌燥也意犹未尽。可以说Hongkong从玩GBA那天开始，从来就没出现过“没什么值得玩的游戏”的消极感觉，更多的是面对诸多精品选择时的左顾右盼和犹豫不决——当然这种苦恼实际也是一种快乐。回想战略SLG当初从GBA发售初的《机战》、《皇家骑士团》与《任天堂大战略》三足鼎立到现在《FFTA》、《火焰之纹章》等的加入，如今的战略游戏已经形成了群雄并立的格局；而同样作为初期精品的《街霸II X》和后来的自家兄弟《街霸Z3 UP》以及重新披挂上阵的《KOF EX2》共成GBA格斗领域的三大力作；ACT阵营中，不仅瓦里奥、玛里奥、卡比这些任天堂当家人气明星纷纷登场，其他公司的“《恶魔城》系列”、“《机器猫》系列”还有曾经的对手索尼克、甚至老太爷级的米老鼠都一起在GBA上精彩亮相，他们在骄傲的向游戏界宣告：“2D动作游戏没有没落，而且还在继续谱写着辉煌！”

因为Hongkong今天不是撰写游戏编年史就不再多说，也就只把自己喜欢的类型中列出一二。可以从中看出，移植作占有相当的比例，几乎和新作续作各占三成而三分GBA游戏天下。因此很有朋友对此有颇有微词，当然不能





因为炒冷饭说厂商的无能，因为作为厂商来说，众多新玩家加入的未知市场，移植从前的经典确实比打造新作来得安全，最起码可以保证核心玩家的支持——当然这么说可能又让老玩家觉得有失偏颇，哪个老玩家没收藏一两个经典的移植作？Hongkong当初也是因为经受不住《街霸II X》的诱惑才把攥出汗的银子出手换回了GBA。再客观点说，被移植的作品都绝对堪称是当年叱咤风云的枭雄，即使经过岁月洗礼后重出江湖，面对着贵为新贵的新作品以及名门之后的续作，他们仍然具有着与之一决高下的实力。

有些烹饪知识的朋友都知道，炒饭要用隔夜的干饭口感才好，当然也需要高明的厨师。作为炒冷饭大户的任天堂和卡普空的烹饪技术无须置疑，把一道道新餐续作奉献给玩家的同时，又以其高超的手法、把一道道色香味俱全的炒饭展现给大家，对于很多的老玩家，重温这些系统画面都大大进步的作品同时，还有难以表述的感动以及对流逝岁月的淡淡伤感；而对于没玩过以前旧

作的玩家们来说，没接触过的就是新的，何况这些移植作即使现在看来也都是游戏里的精品。

二、挑战——百折不回的成就

书接上文，诞生于上世纪末的移植作，即使画面等素质丝毫不逊色于新作续作，其难度也普遍显得有些高，因为当时所对应的玩家，几乎都是从《魂斗罗》、《快打旋风》等高难度游戏中成长起来的，即使身为骨灰级菜鸟（菜鸟极品？）的Hongkong也同样具有着锲而不舍的“伟大游戏精神”，对于那时的我们来说，游戏的乐趣就是来自于挑战，经过无数次的跌倒爬起最终以顽强的毅力和不屈的精神、最终爆机达时的成就感是难以用语言表述的。不仅我辈骨灰级僵尸级玩家如此，就是很多新生代的玩家也有很多在追求着这种乐趣。

和所有大龄玩家一样，上世纪70年代末出生的Hongkong童年时也有着种种天马行空的理想，后来随着年龄增长理想日趋现实，而梦却一直在做着，游戏机给了我一个梦想成真的机会，虽然那里所有的挫折、沮丧和荣誉相对于人生都是那么的短暂，但我依旧为之痴狂。人生游戏、游戏人生这句话已经被无数的玩家说了无数次了，然而在用屡败屡战的恒心和百折不回的毅力最终成就爆机大业的游戏过程，又何尝不是漫长人生的一个短暂的浓缩？在此Hongkong祝愿各位玩家正确把握游戏把握人生，在现实中同样拥有着游戏中的精进态度和进取精神，将自己的人生游戏演绎得更加辉煌。

三、休闲——我轻松所以我快乐

谁也不能否认2003的游戏界迎来了一股势不可挡的休闲大潮，引用张弦先生的话说：“充满了温文尔雅的小资情调。”家用机如此，掌机也不例外，一款搞恶至极的休闲极品《瓦里奥制造》瞬间火遍所有的游戏论坛和游戏杂志，让所有的掌机迷放开了身心去轻松享受其中乐趣——游戏原来可以这么玩！



掌机游戏的低难度趋势并不是今年才开始，“《机战》系列”、“《恶魔城》系列”等等很多的新作续作，哪个不是在简单的基础上给玩家以充分的爽快感呢？虽然有些喜欢挑战难度玩家对此抱怨，但不得不承认的是现在玩游戏确实轻松多了，在车站公园经常会看到掌机玩家捧着爱机文质彬彬的自得其乐，悠闲的让人羡妒。最起码，这些玩家不至于因为过分投入紧张而出现斜膀子踢腿等尴尬的夸张动作。

游戏的休闲化有其必然条件，其一就是众多的新生代玩家的加入，对于很多新玩家来说，游戏不过是众多娱乐中的一种，如果没什么值得玩的好游戏他们也不会因此抓耳挠腮，还可以去购物、去蹦迪、去喝酒、去泡吧……休闲派的玩家们不会因为游戏中某处难点而日夜拼搏，这并不等于他们缺乏耐心缺乏毅力，因为对于这些朋友来说——娱乐而已，干嘛要么认真呢？即使名厂大作移植、将门虎子续作，如果难度高出他们的休闲心理承受能力，那也会对之不屑一顾的；条件之二，就是很多当年的核心玩家如今已经在现实中无可拒否的走向了社会，无论高低贵贱，都承担起了社会责任甚至家庭责任，其中有不少玩友和Hongkong一样为衣食奔波为未来打拼而每天如蚂蚁般忙碌着。除了被禁闭的八小时，业余时间也用来挣外快和学习，当然还有陪女朋友，然而游戏迷的游戏情结是很难割舍的，于是短暂的休息就成了喜爱游戏的蚂蚁们难得的游戏时间——很难想象疲惫的身心再次面对游戏中的挫折与困难时会增加多少沉重，尤其对于现实中本来就不太如意的玩友，如果休息时再为游戏中的一次次失败所困扰，那就有些“伤自尊了”。当然，还有不少带着现实中坚韧不拔的激情继续挑战游戏难度的铁杆FANS，但对于大多数忙碌的玩家来说，还是会选择一款轻松休闲的游戏（不只是小品游戏），泡上一杯茶，在轻松和爽快中调剂心情，将不悦与烦恼统统蒸发掉。

四、玩游戏为了什么？

鲁迅先生曾经说过，战士们上战场的目的是不尽相同的，但他们都在做同一件事；玩游戏也是一样，不论是为了圆梦、休闲、寻求刺激甚至讨好喜欢游戏的MM，大家都已经同为掌机一族的成员了。

就像再漂亮的MM放的屁也是臭的道理一样

浅显，再好的游戏也能挑出这样那样的不足，游戏是为了娱乐，而不是挑刺找别扭，对于自己喜欢的，敬若神明也无可厚非；而对于看不上眼的，如果能努力发现其可圈可点之处并欣赏之当然好，但大多数玩家的态度还是不理会，更没必要因为自己的厌恶而去贬低，因为每个游戏都拥有为数众多FANS支持者，公开贬低它必会招来拥护者们的声讨，为玩游戏招麻烦惹气犯不上。

下面再列下Hongkong的几位网友们对比较有代表性的游戏观点：

"如果要休息，那还不如去睡觉。"一位很有闲的北京网友"饿死的骆驼"从侧面表达了他挑战游戏难度的原因。

"游戏就是为了娱乐，有必要那么认真吗？"另一位同样懂得享受生活的高中生玩友得知Hongkong玩《烈火之剑》为练级而在一个斗技场重打N次时如是说。

还有一个和Hongkong一样忙碌的平凡人说道："游戏中可以找到现实中找不到的成就感。"作为游戏蚂蚁，他和Hongkong的不同之处就是他在每天的短暂游戏时间里总是去挑战有难度的游戏而不是简单的消遣——普普通通的平凡之众，确实需要在游戏中得到现实中难以企望的成就感。

"成就感？"当我把这个观点通过QQ传给一个做私企老板的玩友时，他对此质疑："费那么大力气还不如把那劲头用到现实中里呢——什么？我为什么玩GBA？有意思呗。怎么，当老板就没权利玩GBA了？你可真够独裁的，呵呵。"

不同玩家之间见解不同，就是每个玩家自己的游戏观也是随着客观环境的变化而潜移默化地改变着。就说Hongkong吧，本来一直以无坚不摧的老玩家自居，可是玩《塞尔达传说——众神的三角力量》之日，正值为工作感情等折腾得焦头烂额之时，在众网友的鼓励下虽然坚持到了最后的迷宫，但在一个需要耐心和细心的房间里，眼看着林克无数次掉进黑暗的深渊，Hongkong原本糟糕的心情也跟着无数次的掉进黑暗的深渊，最后完全崩溃，把《塞尔达》换掉了——回想起来《塞尔达》无论从何而言都是一款精品，而那次的轻易放弃也成了本人游戏生涯中少有的遗憾。那以后忙碌的游戏蚂蚁Hongkong自觉得应该加入休闲一族了，就慕名入手了《瓦里奥制造》，一上手便为之倾倒：

深蓝的夜色下海天一片，
惟有航海灯那执着的灯光，



为迷失的路人和归家的游子
指引着微薄却坚强的希望；
美丽的的少女为何苦忧伤？
放任自流的鼻涕，
如故乡的小溪清澈流长；
怜香惜玉的游戏者啊，
只有不停的点击A键，
帮少女把鼻涕抽回鼻腔，
让那流连的小溪永远不再流浪、
啊——
少女的微笑如此灿烂，
就像黎明后升起那和煦温暖的朝阳！

（LIKY注：汗！Hongkong君的打油诗真强……）

虽然从那以后Hongkong一直以为自己成了休闲一族，但入手了《烈火之剑》才发现，在自己所钟爱的战略游戏上，挑战的游戏精神还没有完全消亡，虽然经历过无数次的拍大腿抽嘴巴的懊悔，也同样无数次抱怨过游戏存储方式的BT，但经过无数次的重头再来、最终一人不死地将游戏打通后，Hongkong终于找回了久违的成就感——我果然是出色的军事家、指挥家和战略游戏高手……（汗），实际上这正是广大挑战者们所追求的一种感觉，当然这个短暂的兴奋如果有些离谱，还是独享更好，就像我刚才的自我感觉良好可能让众玩友都见笑了。(^-^)

六、结束语

写了这么多Hongkong也该驻笔了，把与这么些玩友交流的心得写出来，Hongkong实际也是在总结整理中为自己的游戏人生继续寻求诸多的答案；并希望不同游戏意识的玩友们之间能多一些理解，少一些抨击，不论新作续作移植作，还是休闲挑战找乐子，游戏嘛，只要玩得高兴就好。

最后祝所有的玩友们都把握好自己的生活幸福、游戏愉快。同时感谢所有与Hongkong共同探讨相关话题并给予启示的朋友们。

一盘卡的一生

文：都市竹马

“呀！好刺眼！”太久没有看见阳光的缘故，当压在我身上不知已经多久的臭袜子被那家伙拿开时，我只能眯起眼去慢慢适应那本不太强的光线。“原来这双袜子在这里，害我找了半天！”LIKY生气地说完一甩手，那仅有的光线没了。柜子里只剩下黑暗和我。

没有心情再去沉睡，无聊的开始回忆自己的一生……

因为不知道已经在这黑暗的柜子里待了多久，所以也不知道我出生的时候是多久以前了，反正应该是很久以前。在日本，任天堂的制造车间，我诞生了。不久，我就被送到了秋叶原的一家名叫“常盘无线”的电玩店，在那里我遇到了我的第一个主人——Justice，他是中国人，来日本留学。但我奇怪地发现：他根本就没有GBA，为什么一个没有GBA的人会买下我呢？这个疑问在我后来的经历中得到了解答。

春节就要到了，Justice要回家了。在海关，他将我藏在口袋里，躲过了检查。就这样我离开了我的祖国，来到了一个完全陌生的地方——兰州！

“哇！《火焰之纹章》，正是我想要的，谢谢哥哥！”Justice将我送给了我的第二个主人，一个有GBA的、真正的主人，一个叫“竹马”的小孩子。当我被插进那台橙色GBA时，我终于第一次实现了我人生的价值。

和竹马在一起的日子是快乐的，因为他可以领悟出我要传达给他的感情。无论欢乐，还是悲伤。在他那里使我实现了一盘游戏卡最高的“卡”生价值——给人欢乐和感悟。当他解读了我的全部内涵时。他笑了，不仅因为将我通关，还因为他终于攒够了再买一盘卡的钱。

我永远也忘不了那一天，我最悲痛的一天。那是一个星期天，主人将我和GBA大哥一起带到那家电玩店——互动游戏站。因为要试新卡，他将我拔下，放在柜台上，没人会想到这竟然是我和他的永别。也许是主人因为有了新卡太兴奋，他走时忘记了我。“这可是正版的，只要九十块！”就这样我以极低的价钱被电玩店的老板卖给了他的第二个顾客。就当新的主人将我带出店门的时候，我最后看到了我最喜欢的主人——竹马的脸——一张紧张、不安、焦急、欲哭的脸，那一刻我的心在滴血……

新主人叫LIKY，一个有钱买游戏，却不懂玩游戏的人，他完全不能体会我所要传达的讯息，他的所有乐趣就是用我来验证那本攻略书。对攻略他不敢越雷池半步，攻略如何，他便如何，稍有不同就会读档重打。“第七关的斗技场可以给多给主角练级。”他口中一边重复着攻略里写的，一边将主角罗伊移向斗技场。随后的3个小时他都在重复着上边的两个步骤。他这种行为让我厌恶透了，看着他那因为兴奋罗伊快升到20级而变形的脸，我终于忍不住要惩罚他一下！“罗伊命中率98%，战士命中率30%。应该没问题。”在罗伊和战士都只剩下最后一击的时候他没有按B键。“你要为你的侥幸心理和惹怒我而付出代价！”我一边诅咒，一边控制战士躲过了罗伊的西洋剑。这时我看到LIKY的脸瞬时白了下来。“还没结束呢！让你知道一盘愤怒的卡的厉害！”战士在我的控制下，一斧子砍了下去，正中罗伊的脑门！“啪！”LIKY按了所有的键重新启动了。“太幼稚了，以为重读‘中断游戏’就可以扭转局面吗？”事实证明了他的徒劳，他所看到的只能让他再次受伤：战士躲过了罗伊98%的命中率，却以30%命中率砍中罗伊的脑门。LIKY似乎不能相信般，又重启和开始“中断游戏”了几次。看着他那因为绝望而扭曲的脸，我快乐极了。“啊——混蛋！”LIKY突然发疯了般吼了起来。连电源都没有关就将我强行拔下，用手使劲地捏了一下，将我向墙边扔去。“啊……”顿时我就感到天昏地转，只隐隐约约地记得我从地上弹起后跌进了一个柜子的深处，接着就是一双臭袜子盖住了我，再接着就听到LIKY的打呼噜声。

就这样，直到现在。我在那黑暗的柜子里不知待了多久，也不知道还要待多久。每当我寂寞难耐时，我就会想起那个叫竹马的主人的欢笑声。因为每当那欢笑声在我耳边响起的时候，我就会欣慰地感到：我今生没有白过。



我的掌机情缘

文：晴天小熊

LIKY注：这是一个还在上初中的掌机玩家投来的文章，LIKY看过之后很感动，作者用他那略显稚嫩的文笔向我们讲述了他与掌机以及身边玩友之间点点滴滴的小事，从那些看似平凡的语句中却能读出许多真挚的情感……

话说当年，熊熊我才上二年级，问世间GBA为何物？无不诧异！当年的我们是在FC中的热血一族，什么乱斗，足球那可是每天必不可少的娱乐项目，可这种生活却被一块板砖拍醒了。我哥们南瓜不知从哪里搞来一台“砖头”（厚GB），稀有的产品马上流行起来，此后的日子，回想起来就叫人怀念，一台台薄机出现在周围同学们的手中了，心里好羡慕啊，刚刚买完FC的我真是后悔莫及，最后我下了狠心，用了十盘卡带换来了南瓜淘汰的“砖头”，我抱着“砖头”，亲了又亲，如获至宝啊，我的掌机生活，Let's begin……

“砖头”入手后不久，《口袋妖怪》上市了，买回来就傻眼了，全是日文，这可怎么玩啊！不过团结就是力量，我和几个同学每天放学后就开始研究，玩得还算小有进展。可是好景不长，不久我们就卡在了黑山洞前的一棵树那里，海上的路还有一只肥熊挡路，可怜小熊我搬不动它，剧情卡住的滋味大家可以理解吧——痛苦啊！某天无聊中，打开GB玩，看到那棵树我就烦啊，你说它长在哪里不好，非长在这里，郁闷！骑着小车到处转转，本想看看妙蛙草的状态，点了第一项，可是前面的一片草却被削了，难道……问题迎刃而解，当时的我都美歪了！第二天，把这个好消息告诉了各位同志，他们也美歪了，还说请我吃冰棍呢！经过反复的研究，秘传机的秘密解开了，大家都开心地笑着，打着我后背夸我，当时的那种快乐，那种满足感，难以形容……往后的日子，《勇者斗恶龙》，《口袋妖怪金·银》等等众多经典游戏都在我们的欢笑声中打通了。当然通信对战是必不可少的，那可是我们显示战斗力的最好方法，大家的怪兽都很强，所以比赛也很激烈，输了的还要请客吃冰棒呢。记得有一次《勇者斗恶龙》的比赛，我通宵培育了一只黄金史莱姆，那叫一个强，把他们打的满地找牙，哈哈哈……我一个星期的冰棒有着落了。渐渐的，我玩游戏的技术也在不断提高，也算是半个骨灰级玩家了，That's great！可是不久，不幸的事发生了，那天爸爸因为学习的问题跟我大发脾气，“砖头”也被拍碎了，我的心也随着碎了，我的掌机生活Game over？

上初中了，寄宿学校的生活让我渐渐淡忘了对掌机的热衷，小时的玩伴也一个个失去了联系，但是在新的班级，却有一个人热衷掌机的人——凡。他有一台当时很贵的GBC，在那么强烈的诱惑下，我每天都会蹭来爽上几把，一来二去，我们渐渐成了好朋友，经常一起讨论各种游戏，当然也一起打通了很多游戏。时间飞逝，初二了，我和凡都升了一级，凡的GBC也进化成了GBA，更多更好的游戏充实着我们的生活，伴随着我们来到初三。我们再次的升级，使GBA又一次的进化了，变成了帅气的SP，记得有一次，凡同学一不小心被老师抓住，没想到老师一本正经的说：“以后上课不要玩文曲星了啊！下次注意！”然后就还给了他，这事逗得我们几天都在傻乐的，亏她还打开看了半天，估计是没看明白，只好下此结论。凡总劝我也买台GBA，我总正经地说：“孩子，这玩意影响学习，都初三了，要好好学习嘛，你说呢？”他一拍我头说：“怎么跟我妈似的？喝多了？”唉！我心中又是多么希望有一台自己的掌机啊，不过，只要考上好的高中以后，我一定会买的，而且必须是最好的SP，为了这个目标，我在努力中。

掌机，给我带来那么多快乐，欢笑，甚至友谊，我又怎么能放弃呢？你说呢？



世嘉的回忆

文：不要剧烈快乐的 KillerQueen

——评《世嘉游戏包》(Sega Smash Pack)



近来游戏界的翻炒风似乎很流行，各大游戏公司纷纷把十数年前的老游戏挖出来重新包装上市。这其中世嘉算是比较努力的一个，前些日子刚在 GBA 上复刻了 MD 经典动作游戏《漫画地带》，我还没有来得及通关就又发现了一盘新的"冷饭"。

本卡里包含了3个游戏：《海豚》、《索尼克弹珠台》以及《战斧》，都是世嘉的当年的经典作品。3个游戏基本上是100%完全移植，和《马里奥A》等超任移植作品做一下比较就可以看出本作在发色数上确实要少，基本上是以红蓝两色为主，艳丽不足，远不如《马里奥A》的色彩柔和丰富，在GBA的液晶屏上显得有些阴暗。但这些在我眼里并不重要，因为我要的就是 MD 的原汁原味，要的就是那份对从前的回忆。

《海豚》大约于 1993 年推出，似乎是为了响应环保而制作的，以小海豚埃科为主角描绘了美伦美奂的海洋世界，其画面表现水平在 MD 上可算是数一数二了。《索尼克弹珠台》则是把大人气的世嘉吉祥物SONIC变成了弹子球，不过台面设计得比较单调，远没有 MD 上的另一部作品《恶魔弹珠台》有意思。

而这 3 个游戏中最经典、最让人回忆的还要算《战斧》了吧，多年前的游戏现在看来还是那么有魅力，当年可是一如FC的《魂斗罗》一样号称MD机的必备卡啊。十多年前本人还只有十来岁，刚上初中，玩的FC 上游戏画面都是平面效果，第一次看到《战斧》超大的人物、丰富的色彩和立体效果的背景真是十分震撼（可惜这种感觉以后就再也没有了）。游戏美式风格十足，开始时要在巨大的骷髅手上选择角色，给人的印象极深。三个角色的设定则非常标准：老少搭配、男女搭配，典型的欧美肌肉人，里面的女性角色尤其引人注目，即使在今天看来其着装也是非常大胆（这也是我当年爱玩《战斧》的原因之一，汗ing）。游戏具有很浓郁的欧美中世纪风情，场景、人物、音乐很好地结合在一起，让人真切地感受到了那个时期的风土人情。不过游戏的关键部分——打斗的感觉并不很好，打击感较为生硬，大概是由于世嘉第一次做这类动作游戏的原因吧，但其独具匠心的魔法设计却一定程度上弥补了这个缺陷。3人所持魔法各不相同，而且依魔法瓶数量的不同分成若干等级，当时被我们称为"放法宝"。善用"法宝"既可打击敌人也可用于救命，其中又以女性角色的"法宝"最为厉害，虽然要攒很多的魔法瓶，但终极召唤巨龙真的非常强悍，而且欣赏价值也极高（当时而言）。此外的骑龙、打背口袋的小偷（我们管他叫松鼠，汗）等也很有意思，给游戏添加了很多乐趣。



《战斧》无疑是ACT游戏中的一个经典之作，可惜的是次世代以来一直踪影皆无（连《海豚》都有出DC版啊，为什么就没有《战斧》DC版呢？）唉……遗憾啊，只好在GBA 上回忆了……

最后不得不说的是世嘉一贯的硬派作风，除了把游戏照搬外居然没有添加些新要素来讨好玩家。这一点上实在是应该向任天堂等其他厂商好好学习，如果能增加几个原创角色、穿机后赠送一些精美原画什么的就好了，本卡的唯一遗憾恐怕就是这点了吧。

小小的一盘卡里满载了3个世嘉的成名游戏，老玩家们赶快买来怀念一下吧。顺便一提，强烈希望SEGA在GBA上复刻2D忍者游戏最高作《超级忍 2》！

强作，席卷而来！
——评《恶魔城 晓月圆舞曲》

文：大头

5月2号拿到游戏的时候，真是有一股难以抑制的兴奋！《恶魔城》终于又有新作了，而对于我们这些《恶魔城》的FANS来说，终于又有一款游戏可以让我们彻夜不眠了。

拿到游戏，感觉游戏的变化真的很大。首先就是魔法的学习。在前作中，学习魔法要用到魔法书。而在本作中，攻击敌人可以吸取敌人的魂，不同的魂会让主角学会不同的技能，总共有不同属性的上百种技能可供主角学习。我认为这是一种非常好的创意，收集敌人的魂魄因此而成为了游戏中最重要也是最有趣的一件事，大大延伸了游戏的可玩性。创造灵魂收集系统的那位简直就是个天才。

与前作不同，这次游戏的主角是一个日本高中生，但故事仍然发生在古老而恐怖的恶魔城。玩《超级忍》时，发现把古代人放到现代看起来没什么不自然。而在《晓月圆舞曲》中，现代的高中生跑到古代去，似乎也没有什么不合适。看着一个现代装束的高中生在众多怪异的古老魔物之间跑来跑去，反倒有一种亲切的感觉。拿到游戏之前我还对这个大胆的人物设定有所担忧，而在体验过游戏之后，我才明白强大的KONAMI是值得相信的。

光顾着说游戏的系统，都忘了游戏的画面和音乐了。这次《晓月圆舞曲》的画面相当出色，尤其是武器的外型，使用不同的武器时会有不同的动作，武器的形状也不像《月轮》和《白夜》中一样千篇一律，实在令人兴奋。游戏的各个细节都绘制得十分精美，但颜色依然偏暗，看上去不太舒服。不过相对《月轮》和《白夜》来说，已经有了相当的强化。音乐的进化令人欣喜，远超《白夜》，几乎达到了PS版《月下夜想曲》的水平，不禁让人听了又听。怪不得这次《晓月》的官方网站上提供主题曲下载呢！



说到游戏的难度，一开始还觉得比较简单，可是游戏进行到了30%左右以后，游戏难度突然提高，随便一个小怪物一巴掌就能摸掉主角几十滴血。而且敌人的攻击本来就很难躲避，加上游戏的存盘点本来就不多，回复药更是少之又少，游戏的难度一度让我难堪。通关之后，会出现BOSS模式，在这个模式中，你要用40级的主角去挑战在普通模式中出现的各个BOSS，难度同样不低，相当有挑战性。(不过你拿到混沌戒指那又当别论了)

游戏还有一个不错的创意，那就是魂交换系统。你要与一台GBA连线才能进入这个模式。在这个模式中，双方可以交换各自在游戏中收集到的怪物的魂。虽然这个系统的出现在一定程度上影响了游戏的平衡性，但却大大提高了玩家之间的互动，个人认为这个系统充分利用了GBA的能力，是非常成功的。

说到游戏的缺点……不知道是不是自己的错觉，主角跑动的姿势总令人觉得那么别扭，怎么看怎么不舒服。但无论如何，这还是一款实力强劲的作品，对于该系列的支持者对所有GBA的玩家来说，《晓月圆舞曲》不可不玩！



由《街霸Z3》说开去

文：白兔王子

最近玩《街霸Z3》，本来就是菜鸟的我如今真是痛苦并快乐着，精神和尊严每天都被那些格斗家们摧残得一蹋糊涂；大拇指更是酸痛得不得了，不过仍然乐此不疲，现在我已经患了自虐性游戏中毒症了，严重中毒。

摧残我尊严、精神和手指的，其实是几个难缠的家伙，今天先把这些家伙拖出来泻愤。

终极维加(VEGA)：现在好象对我来说不那么难缠了，打得次数多而且维GG也比较留面子，就是发动超必杀"娜伊库拉"前也有预兆。不过有两次确实过分，一次是我用拿棍子的大叔西格尔，老维死活不给留面子，直到第28局才勉强给大拇指几乎酸得不能动弹的我点尊严。还有我用最弱的丹，和豪鬼恶战7局，又被拜森纠缠了两局、最后和维加将军展开惊天地泣鬼神的大战。我屡战屡败、屡败屡战，眼睛花了看看夜空，手指酸了先暂停下来按摩手指，差不多两小时后，经过40多局(汗)的不屈努力，维加终于被打倒。看表已经是后半夜了，睡觉时在梦中仍然和维加恶战，着急时却没地方按键，真是痛苦呀……

隆：可以说是街霸系列第一大"无赖"了，平时实力一般，可守关时就翻脸变个人了——我必杀技刚发动，隆已经发出了相克的招式，然后把我逼在角落里死缠烂打，而且很多时候刚防住我的空中攻击、没等我落地就摔我一把。如果用维加和终极维加，隆做最终BOSS时会更加过分，即使终极维加面对这种无赖也要陷入苦战。把这无赖K掉后感觉确实非常非常爽，虽然手指头巨酸痛……

春丽JJ：真不敢想象，一直和善美丽且在《街霸Z3》中又非常可爱的春丽JJ，居然会如此的强。空中可以在对手头上连踩三下，而X模式下的倒立旋风腿可以破掉一切下蹲以外的普通技和必杀技，离远了被她发气功威胁，靠近了如果被投掷还是幸运的，一记百裂腿可以消掉对手1/4的体力，且行动敏捷，反弹跳、逆向攻击使其更加神出鬼没到让人手忙脚乱的地步。她攻击判定也很强，且每次打上对手最少三连攻击，一次我用凯打了春丽绥了10多局——最后不打了，根本打不过，完全被相克呀。

嘉美——穿着性感的高大摔交MM，速度和智商全比桑吉尔夫高数倍，动不动转过身去一屁股把人顶个跟头，近身经常被她拥抱着"亲密"摔投，蹲下中腿无论是攻击范围还是攻击判定都有绝对优势。一旦她守关，那手指头又要酸痛了。

桑吉尔夫——提起他就晕，这家伙丑陋程度、速度、攻击防御力和招式实用性都远远超越了《街霸2X》中的他，摔投的攻击范围甚至超过了普通的扫腿，可惜智商还是那么低。不过一旦守关，其智商和冷静就超越了隆、巴洛克之流，以极其高压的姿态逼近。不管你怎么攻击，他大多都能防住；那身高和体格，即使挨了打硬直时间也非常短，没等你收招已经中了他的必杀投，超必杀投更有无敌时间——一旦被他逼进角落，那死定了，单是三脚蹲下的重腿就足得上一记最高级的超杀！典型蒸不熟、煮不烂的"滚刀肉"，可是我用起来怎么也没那么灵巧。

达尔希姆——这个古怪的印度阿三实际上是相当好用的，在《街霸2》时代就是我的重点培养对象。在《街霸Z3》中，速度和攻击力都有明显提高，而且过了游戏中其智商也高得吓人。长手长脚能在空中地上阻截我任何的攻击，加上让人头疼的隐身，一不小心被他做掉也时有发生。

实际上，《街霸Z3》中，包括终极维加和真豪鬼，都至少有一个人从招式和其他方面与之相克，而且每个人都不是弱者，让人头疼的还有疯狂的阿顿和肯、攻击距离长拳头巨狠的拜森、神出鬼没的巴洛克、还有阴、元……这些人一旦守关智商提升了，都是可以纠缠人好几局的强者；朱妮、朱丽二人组虽然在剧情模式表现平平，但是在BOSS模式中，狂战士状态的姐妹俩绝对是通关的大碍，好不容易剩一丝血打过去，迎接我的却是杀气腾腾的豪鬼……

不要问我是否中毒，我已经病入膏肓；不要问我为什么会被游戏玩，我心甘情愿。笔者对"《街霸》系列"的情结是很难用只言片语来说清的。想中学时代，FC上每推出一款《街霸》我都会入手，虽然其中不乏粗制滥造者存在，但能够在家玩到《街霸》的梦想却从来没有破灭过，如今面对如此完美的《街霸2X》、《街霸Z3》，我没有理由不为之痴狂。

从FC时代走过来的老玩家们，或多或少的都会有着如今面对这么多好游戏为什么反倒没了当年玩《魂斗罗》时的热情的困惑。可以肯定，如今这些精品游戏无论从素质上和内涵上都远远超越了当年的《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》那些带领我们走入游戏殿堂的领路者们。除了那时刚刚接触游戏而对游戏感到格外新鲜外，我们自己也在烧录卡和廉价D版的娇惯下变得日益浮躁并不知不觉地失去了一些宝贵的东西，我们虽然察觉不到，但那些失去的东西却无时不刻不在影响着我们。我们失去了从前那屡败屡战的毅力和不达目的不罢休的恒心，更多时只是凭着简单的管中窥豹的浅显印象而轻易的抛弃一款游戏。

每天只有24小时，这注定我们不可能去玩全每一款好游戏，与其对每个精品游戏都蜻蜓点水般的浅尝则止，倒不如忍痛放弃一些而去用心钻研一个或少数几个，有很多时候放弃也可以说是一种莫大的解脱。既然这样，和我一样迷茫的老玩家们，面对厂商苦心为我们打造的精品，为了找回从前在街机厅和红白机上的激情和热血，就从现在开始，苦练吧。



GBA日版游戏发售表

发售表阅读方法提示

本发售表按照月份进行分类，同月的游戏为一个区域。同一区域内分为若干栏以表示游戏不同的信息，从左到右依次为发售日、中文译名、日文原名、开发厂商和游戏类型。确定会在2003年推出、但具体日期未定的游戏被分配在“2003年年内预定”这一区域，“夏”、“秋”等表示其发售的大致时间，而“？？”则表示具体月份和日期都没有完全确定。“发售日未定”区域内的游戏表示已经有开发计划，但是尚未正式公布细节的游戏。

2003年7月

11	GET！抓住了我的小昆虫	GET！～ボクのムシをつかまえて～	KEMCO	SLG
11	超级马里奥 Advance4	スーパーマリオアドバンス4	任天堂	ACT
11	火腿太郎乐园 清纯之心	ハムスターパラダイス ピュアハート	ATLUS	SLG
17	CROKET2 黑暗邦克和邦女王	コロッケ2 暗のバンクとバン女王	KONAMI	ACT
17	索尼克弹珠台 聚会篇	ソニックピンボール パーティ	SEGA	TAB
17	我们的太阳	ボクらの太阳	KONAMI	A・RPG
18	机动佐德兽 机兽的战士休	サイバードライブゾイド～机兽の战士ヒュウ	TOMY	RPG
18	驶龙少年 World D Break	ドラゴンドライブ ワールドDブレイク	BANPRESTO	RPG
18	米奇和米妮的魔法大冒险2	ミッキーとミニーのマジカルクエスト2	CAPCOM	ACT
24	光明之魂 II	シャイニング・ソウル II	SEGA	A・RPG
25	鬼武者 战略版	鬼武者 Tactics	CAPCOM	S・RPG
25	真・女神转生 恶魔混血儿 解谜行动	真・女神转生 デビルチルドレン パズルdeコール！	ATLUS	PUZ
25	TOP GEAR RALLY	TOP GEAR RALLY	KEMCO	RAC
25	名侦探柯南 被袭击的侦探	名探侦コナン 狙われた探侦	BANPRESTO	AVG
25	汪喵动物医院 ☆动物医生育成游戏☆	わんニャン动物病院 ～☆动物のお医者さん育成ゲーム☆～	TDK CORE	SLG

2003年8月

01	阿拉丁	アラジン	CAPCOM	ACT
01	幻想魔传 最游记 叛逆的斗神太子	幻想魔传 最游记 叛逆の斗神太子	数码小子	RPG
01	幻想传说	テイルズ オブ ファンタジア	NAMCO	A・RPG
01	口袋妖怪弹珠台 红宝石・蓝宝石	ポケモンピンボール ルビー&サファイア	任天堂	TAB
07	决斗王	デュエルマスターズ	タカラ	卡片战斗
07	BOBOOBO・BOOBOBO 认真地！！？真拳胜负	ボボーボ・ボーボボ マジで！！？真拳胜负	ハドソン	RPG
08	超级机器人大战D	スーパーロボット大战D	BANPRESTO	S・RPG
08	动物之岛的小布偶	どうぶつの岛のチョビぐるみ	SMILE SOFT	SLG
08	洛克人EXE 战斗芯片锦标赛	ロックマンエグゼ バトルチップグランプリ	CAPCOM	TAB
29	BATTLE・BATTLE 巨大鱼传说	バトル・バトル ～巨大鱼传说～	STAR FISH	不详
29	新约 圣剑传说	新约 圣剑传说	SQUARE・ENIX	A・RPG
??	阿甲丸 到月光町旅行的阿甲（暂名）	おじゃる丸～月光町ツアーでおじゃる～（暂名）	MTO	ACT
??	火影忍者NARUTO 木之叶战记	NARUTO ナルト 木ノ叶战记	TOMY	S・RPG

2003年9月

04	闪灵二人组 邪眼封印	GetBackers 夺还屋 －邪眼封印！－	KONAMI	RPG
12	真・女神转生 II	真・女神转生 II	ATLUS	RPG
12	真・女神转生 恶魔混血儿 冰之书	真・女神转生デビルチルドレン 冰の书	ATLUS	RPG
12	真・女神转生 恶魔混血儿 炎之书	真・女神转生デビルチルドレン 炎の书	ATLUS	RPG
18	侦探学院Q 你就是名侦探！	探侦学院Q 名探侦はキミだ！	不详	AVG
25	任性小妖精米尔莫 对战魔法球	わがまま☆フェアリーミルモでポン！ ～对战まほうだま～	KONAMI	PUZ
??	传说的斯塔菲2	传说のスタフィー2	任天堂	ACT

2003 年内

夏	国夫君 热血物语	くにお君 热血物语	ATLUS	ACT
夏	宠物伙伴 Advance 系列 4 可爱小狗～和小汪一起玩～	なかよしペットアドバンスシリーズ4 かわいい仔犬～わんこと游ぼう～	MTO	SLG
秋	希尔瓦尼亚大家园 5（暂名）	シルバニアファミリ－5（暂名）	EPOCH	TAB
冬	007 拥有一切或者一无所有	007 エブリシング・オア・ナッシング	EA	FPS
冬	哈利・波特	ハリー・ポッター クィディッチ・ワールドカップ	EA	ACT
冬	指环王 国王回归	ロード・オブ・ザ・リング 王の归还	EA	ACT
??	SNK 对 CAPCOM Advance	SNK VS. CAPCOM アドバンス	PLAYMORE	FTG
??	KID CROWN 的疯狂追逐	キッドクラウンのクレイジーチェイス	KEMCO	ACT
??	超级街霸方块 II TURBO	スーパーパズルファイターII ターボ	CAPCOM	PUZ
??	ZOOO	ZOOO	SUCCESS	不详
??	索尼克战斗	ソニックバトル	SEGA	ACT
??	忍者 FIVE-O	忍者ファイブ-O	HUDSON	ACT
??	火腿太郎俱乐部 4	ハムスター俱乐部4～しげっち大脱走～	JORDAN	AVG
??	MOTHER3	マザー3	任天堂	RPG
??	一二三四☆五嗨哟 章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボール	IDEA FACTORY	SPG
??	马里奥与大金刚	マリオ＆ドンキーコング	任天堂	不详
??	马里奥与路易 RPG	マリオ＆ルイージ RPG	任天堂	RPG
??	米老鼠和唐老鸭的魔法大冒险 3	ミッキーとドナルドのマジカルクエスト3	CAPCOM	ACT
??	忍者神龟	ミュータント忍者タートルズ	KONAMI	ACT
??	银河战士 零点任务	メトロイド ゼロミッション（暂名）	任天堂	ACT

发售日未定

未定	马穴大作战	马穴大作战	任天堂	ETC
未定	EZ-TALK 中级篇	EZ-TALK 中级编(暂名)	KEYNET	ETC
未定	狂欢狂欢节	カーニバルカーニバル	任天堂	不详
未定	疯狂出租车	クレイジータクシー	SEGA	RAC
未定	Gameboy 经典游戏画廊 4（暂名）	ゲームボーイギャラリ-4（暂名）	任天堂	ETC
未定	Gameboy 音乐	ゲームボーイミュージック	任天堂	MUG
未定	军刀之狼	サーベルウルフ	任天堂	ACT
未定	忍	忍	SEGA	ACT
未定	少年侦探团～红眼的魔人～	少年探侦团 ～红眼の魔人～	SUCCESS	不详
未定	灰姑娘 GBA	シンデレラ GBA	Culture Brain	TAB
未定	太空频道 5	スペースチャンネル5	SEGA	MUG
未定	开花合战	はなさき合战	任天堂	PUZ
未定	战国记（暂名）	バトランド（暂名）	任天堂	ACT
未定	巴尔达冲刺 EX	バルダーダッシュ EX	KEMCO	PUZ
未定	柏青哥完全攻略 Advance ～千兆地带・狂欢之夜～	パチスロ完全攻略アドバンス ～ギガゾーン・カーニバルナイト～	Ciscon	TAB
未定	强力扣杀	パワースマッシュ	SEGA	SPG
未定	专心小子	まじこね	SOFT MAX	PUZ
未定	魔侦探洛基 诸神的黄昏	魔探 丧悠 RAGNAROK	J・Wing	不详
未定	马里奥高尔夫 GBA（暂名）	マリオゴルフ GBA（暂名）	任天堂	SPG
未定	马里奥网球 GBA（暂名）	マリオテニス GBA（暂名）	任天堂	SPG
未定	梅普尔大陆的“魔法商店主”（暂名）	メープルランドの“魔法屋さん”（暂名）	Culture Brain	SLG
未定	潜龙谍影（暂名）	メタルギアソリッド（暂名）	KONAMI	ACT
未定	合金弹头 生存任务（暂名）	メタルスラッグサバイバルミッション（暂名）	PLAYMORE	STG
未定	游戏王 F.B.K 被封闭的虚构王国	游戏王フォルスバウンドキングダム 闭ざされた虚构の王国	KONAMI	SLG
未定	露娜之炎（暂名）	ルナブレイズ（暂名）	任天堂	不详










图书在版编目（CIP）数据

掌机王 第5辑／游戏机实用技术杂志社编. 一西宁：青海人民出版社，2003.6

ISBN 7-225-02390-X

Ⅰ.掌… Ⅱ.游… Ⅲ.游戏卡—基本知识 Ⅳ.G899

中国版本图书馆CIP数据核字（2003）第047297号

责任编辑：薛建华
王小剑

掌机王 （第5辑）

游戏机实用技术杂志社 编

出 版 发 行：青海人民出版社（西宁市同仁路10号）
邮政编码810001 电话 6143426（总编室）
发行部：(0971) 6143516 6123221

印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

经 销：新华书店

开 本：850mm × 1168mm 1/32

印 张：6.5

字 数：220千字

版 次：2003年6月第1版

印 次：2003年6月第1次印刷

印 数：1-2000

书 号：ISBN 7-225-02390-X/J · 359

定 价：16.00元

版权所有 翻印必究

（书中如有缺页、错页及倒装请与工厂联系）





ISBN 7-225-02390-X
9 787225 023908

ISBN 7-225-02390-X/J · 359
定 价：16.00 元